PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

3CD •Duke Nuke'm 3D (FPP)

•Evolva (TPP)

TYLKO 18,50 zł

CD-ACTION®

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
Numer 05/2002 (73) Maj 2002
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

Soldier of Fortune 2

Tony Hawk's Pro Skater 3

C&C: Renegade

Warrior Kings

Disciples 2

Destroyer Command

Nr 73 • Maj 2002 • 18,50 ZŁ



CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC

Czytaj na następnej stronie.

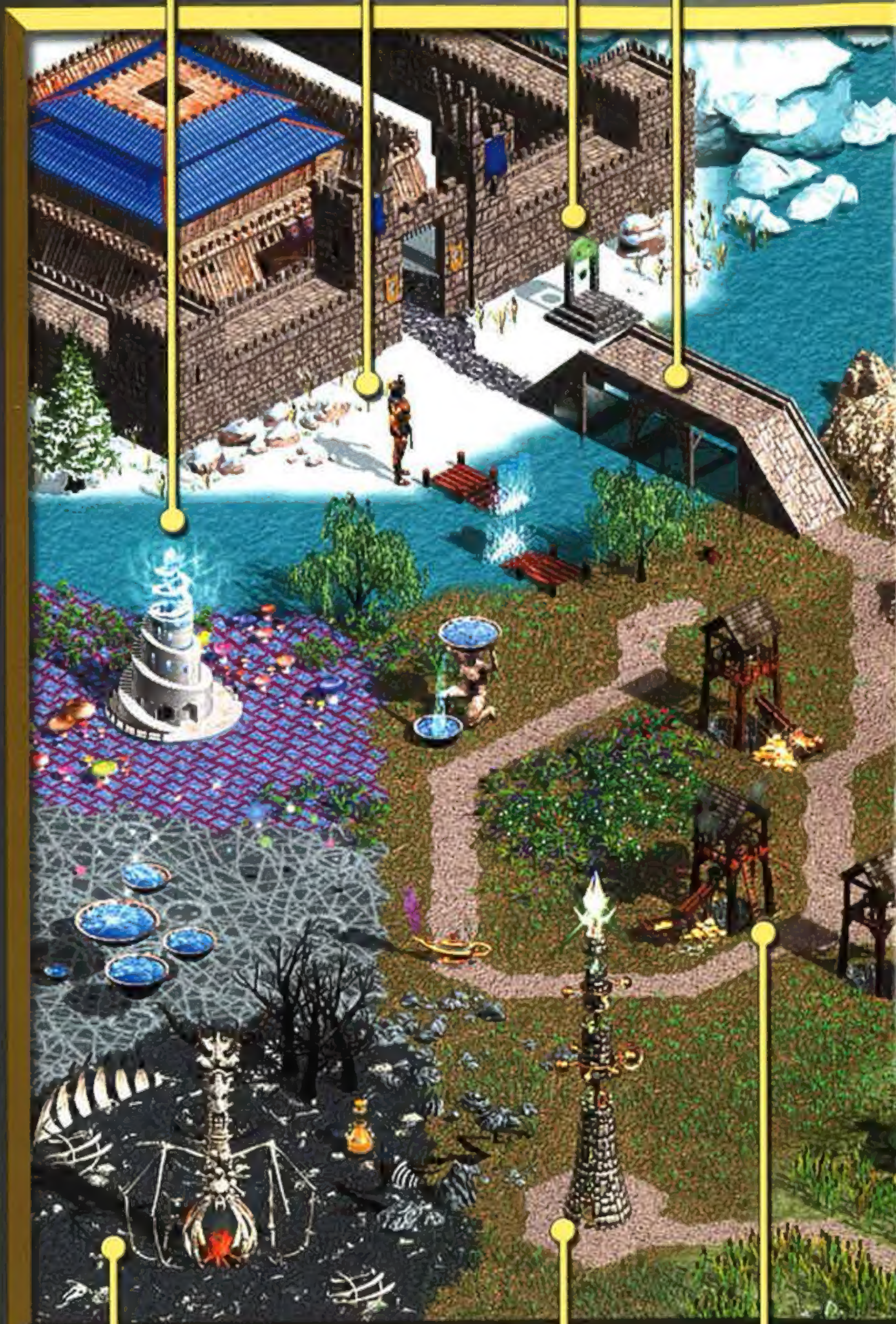












MOCY I MAGII™!

Wyrocznie to miejsca, które pozwolą Ci odnaleźć ukryte skarby lub potężne artefakty.

Ufortyfikowane warownie zapobiegną przedostaniu się wrogich jednostek pod Twój zamek.

Magiczne przedmioty jak np. Szafir Zdrowia zwiększą Twoje umiejętności. Dzięki nim Twój bohater stanie się potężnym wojownikiem.

- Po raz pierwszy Twój bohater nie tylko dowodzi jednostkami, ale również wykorzystuje swoje umiejętności w walce z innymi bestiami.
- Zupełnie nowy sposób przedstawiania akcji, umożliwiający wyświetlanie efektów specjalnych w rozdzielczości do 1280x1024!
- Całkowicie nowy, rozbudowany edytor map, dzięki któremu możesz z łatwością tworzyć własne scenariusze i wymieniać się nimi z przyjaciółmi
- Ponad 140 godzin rozgrywki. Nowe, szczegółowo opracowane scenariusze oraz 7 olbrzymich kampanii w świecie Mocy i Magii.
- 11 startowych klas bohaterów i 37 profesji zaawansowanych, pozwalających w dowolny sposób rozszerzyć zdolności Twojego bohatera.
- Możliwość wyboru określonej profesji dla każdego członka Twojej armii!
- Całkowicie nowy, rozbudowany system magii - 5 nowych szkół, każda z pięcioma poziomami wtajemniczenia
- Ponad 60 różnych rodzajów istot - od przerażających bestii jak hydry czy trolle po szlachetnych wojowników, rycerzy i magów.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Tylko w Polsce gra **Heroes™ of Might and Magic® IV** jest wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wchodzą:

- **Heroes™ of Might and Magic® I**
- **Heroes™ of Might and Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD, obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might and Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!



Część bestii, jak np. Czarne Smoki, prowadzi wędrowny tryb życia. Można je spotkać w różnych częściach świata Mocy i Magii.

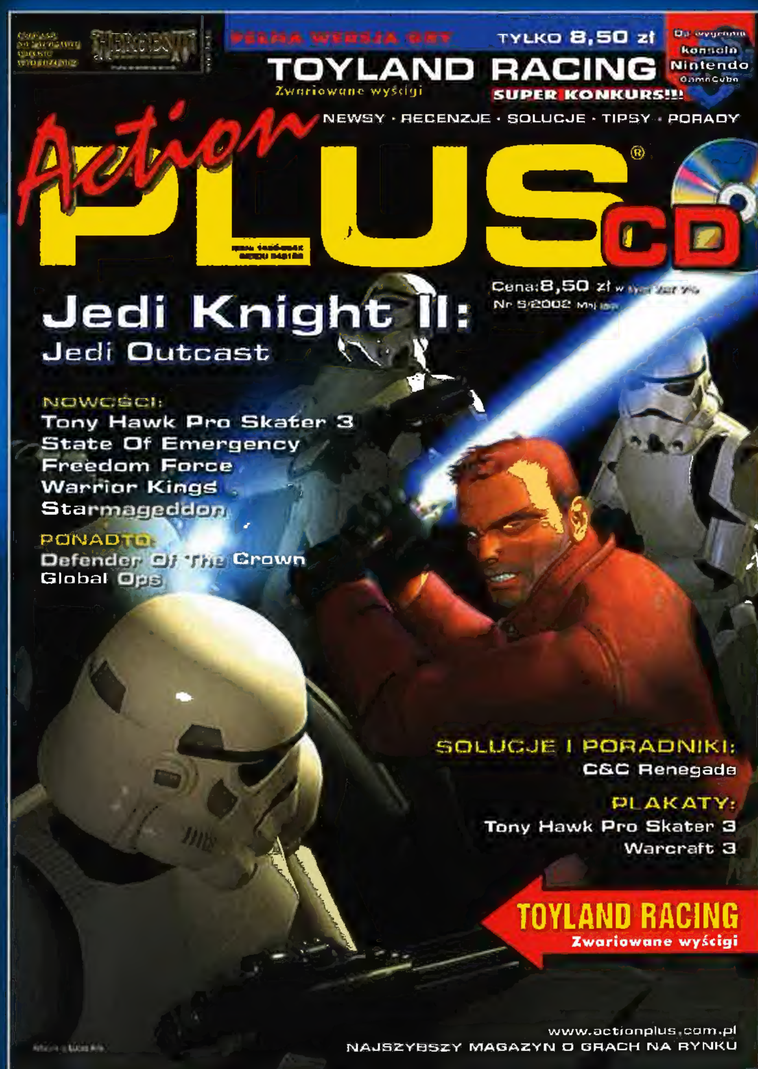
Jeśli zabraknie Ci środków do rozwoju miast powinieneś wybrać się na poszukiwania Generatora Surowców. Znajdziesz w nim niewielkie ilości złota oraz niezbędne surowce.

Wędrowni kupcy zaopatrzą Cię w lecznicze i magiczne napoje.

Jeśli Twój skarbiec świeci pustkami, powinieneś wyruszyć na poszukiwania legendarnej Zatoki Piratów. Możesz tam znaleźć góry złota! Pamiętaj jednak, że piraci nie oddadzą go tak łatwo.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Więcej informacji o Heroes of Might and Magic® IV znajdziesz na stronie http://heroes.cdprojekt.com



PEŁNA WERSJA GRY TYLKO 8,50 zł

TOYLAND RACING

Zwariowane wyścigi

SUPER KONKURS!!!

konsola Nintendo GameCube

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

Action PLUS CD

Cena: 8,50 zł

Nr 5/2002 Maj

Jedi Knight II:
Jedi Outcast

NOWOŚCI:
Tony Hawk Pro Skater 3
State Of Emergency
Freedom Force
Warrior Kings
Starmageddon

PONADTO:
Defender Of The Crown
Global Ops

SOLUCJE I PORADNIKI:
C&C Renegade

PLAKATY:
Tony Hawk Pro Skater 3
Warcraft 3

TOYLAND RACING
Zwariowane wyścigi

www.actionplus.com.pl
NAJSZYBSZY MAGAZYN O GRACH NA RYNKU





Jest wiosennie

Pisanie wstępniaków czasem bywa mordęgą - o czym bowiem ma pisać nieszczęsny redaktor, gdy akurat nie zdarzyło się nic specjalnie godnego uwagi? Można naturalnie rozwodzić się na tematy ogólne, narzekać na recesję albo może spróbować wsadzić szpilę konkurencji... Ale czy warto?

Słońce grzeje rozleniwiająco, w powietrzu pachnie już wiosną (a co wrażliwsi mogą nawet wyczuć delikatny zapach wakacji)... a to właśnie rozluźnia.

Zatem dziś wstępniak będzie krótki i wyraźnie wiosenno-leniwy. Bo - czemu nie?

Ciekawi jesteśmy, jak Wam się podobał nieco nietypowy numer kwietniowy? Możemy tylko powiedzieć, że (mimo iż dołożyliśmy do niego talię kart) wcale nie wyłożyliśmy wszystkich kart na stół. Nadal mamy parę asów w rękawie - a że licytacja trwa nieustannie, wkrótce się przekonacie, czy to bluff, czy naprawdę nasza karta przetargowa. (A tak na marginesie - recenzja gry Bierki w nr 04/2002 była, rzecz jasna, dowcipem na prima aprilis - nie ma takiej gry, nawet screeny są zrobione przez nas. Piszemy to, ponieważ nie wszyscy załapali dowcip. Swoją drogą, podpucha była - widać - nieźle zrealizowana. Jak to mówią Włosi "jeśli nawet to nieprawda, to ładnie wymyślona".) :)

Aha - przepraszamy za brak instrukcji do Tomb Raidera! To już nie był dowcip na 1 kwietnia. (A jeśli już - to zrobiony nam przez tzw. siłę wyższą.) Niestety tak się zdarzyło - i nic już tego nie zmieni. Instrukcja jest w tym numerze - i miejmy nadzieję, że nigdy więcej nie będziemy zmuszeni kajać się za podobny babol. ...A tymczasem może skończmy z nr kwietniowym - to już przeszłość. Zajmijmy się teraźniejszością... i poniekąd przyszłością.

Zawartość numeru majowego wyraźnie świadczy, że sezon ogórkowy (przynajmniej ten wiosenny) już minął. Nie dość, że mamy dla Was kilka naprawdę MOCNYCH tytułów (krwawy Soldier of Fortune 2, hipnotycznie grywalny THPS 3 [kolejne 10/10 dla kolejnej części - żadna inna gra nie osiągnęła dotąd takiej średniej!]), Destroyer Command itd. No i pełne wersje - dziś postanowiliśmy pogodzić fanów klasyki i gier (w miarę) nowych oraz efektownych graficznie. I co Wy na to?

Ponadto na horyzoncie coraz wyraźniej majaczy już czwarta część Herosów i wyczekiwany przez nas Jedi Knight 2. A tu jeszcze coraz bliżej do targów E3... Ech, będzie co pisać, będzie co czytać! O! No właśnie - czytać! Obiecywaliśmy, że stale będziemy Was czymś zaskakiwać, prawda? Niekiedy będą to zmiany widoczne od razu (np. za miesiąc, jak wszystko pójdzie zgodnie z planem - a nie zawsze się udaje), niekiedy zaś będą wyczuwalne po jakimś czasie, a i to tylko przez niektórych. Dziś radzimy zwrócić uwagę na a) zmiany w Newsach b) nieco inaczej składane strony CDA c) odmiennie pisane recenzje. Starzy czytelnicy zapewne szybko wykryją, na czym polegają przeobrażenia. Naszym zdaniem jest to krok w dobrą stronę, gdyż chcemy, by CDA wyglądało nowocześnie i nie popadało w skostnienie. Sami wiecie, że rutyna to najgorsze, co może przydarzyć się twórcom... Więc walczymy z nią jak możemy. Jesteśmy jednak ciekawi Waszych wrażeń i opinii - bo to Wasze zdanie liczy się tu najbardziej. Zatem - podzielcie się z nami opiniami o tym CDA.

PS Redakcja dziękuje wszystkim, którzy nadesłali nam życzenia Wielkanocne. My piszemy te słowa tuż przed świętami - Wy czytacie w jakieś 2-3 tygodnie po... więc trudno życzyć "Wesołych Świąt". Możemy tylko mieć nadzieję, że upłynęły Wam miło i w pogodnej atmosferze. Możemy mieć też nadzieję, że następny numer CDA, który pojawi się w sprzedaży około 16.05, będzie dla Was spóźnionym, ale miłym 'easter egg'. Uwierzcie, że staniemy na głowie, by tak było.

Miłej lektury!

Zbigniew Bański — *Jerzy Poprawa*



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 73
Maj 2002

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Sławek Lipkowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

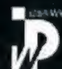
Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl
Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 201
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl
Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de
Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

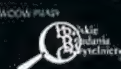
Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

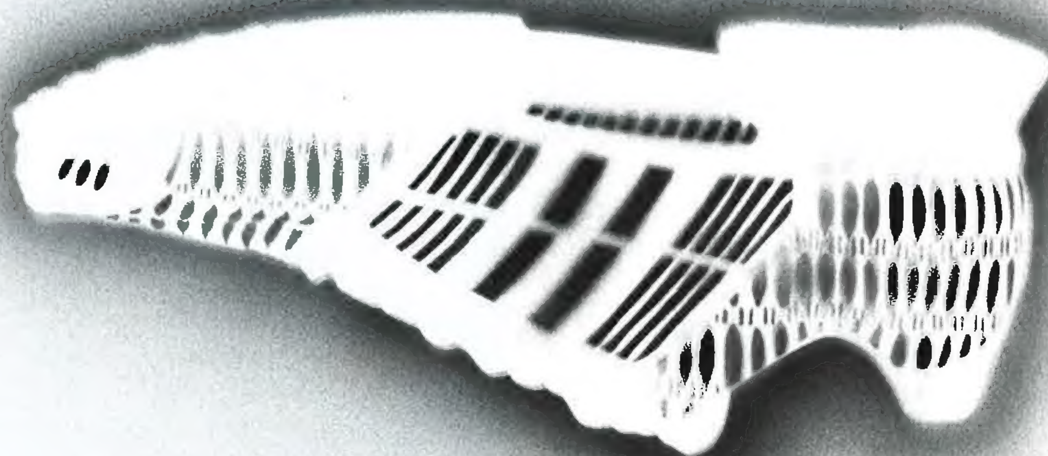
Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916











Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Multimedia

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt str. 2, 3, 19, 21, 23, 29, 31, 33, 35, Wirtualny świat - str. 16,17, Lemon str. 53, 55, 57, Adidas str. 5, Starcom str. 7, Creative str. 9, Techland str. 45, Top Ware str. 87, LK Avalon str. 89, 91, Tomsoft str. 93, Play it str. 75, 115, Izzy Bank str. 117, Hyper str. 119, Edgard str. 121, Warner Bros str. 123, Action 2 str. 129, Multimedia Vision str. 133, 135, 137, MSI str. 139, EXE str. 147, NEC str. 148

Hity numeru

50

Soldier of Fortune 2



Bardzo dobry FPP - ale nie dla wszystkich. Autorzy chyba mocno przegieli z realizem - przynajmniej jeśli idzie o realizm ran, śmierci, itd. Sugerowane wymagania sprzętowe: 18 lat, mocny żołądek.

C&C: Renegade

Po raz pierwszy ludzie z Westwoodu zrobili grę FPP - a do tego osadzoną w realiach świata wykreowanego w cyklu Command & Conquer. A co im z tego wyszło - przekonajcie się sami.

64



Warrior Kings

72



Zdaniem niektórych - jedyna gra z gatunku RTS, która może w najbliższym czasie zagrozić Warcraft 3. Gra niewątpliwie nietuzinkowa - i budząca kontrowersje.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Ocena 10/10 - i co tu więcej mówić? "Dwójeczka" była perfekcyjna, a najnowsza część jest dużo lepsza.

76



Przypominamy, że:

 → gra/program w pełnej wersji

 → gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

 → gra wymaga akceleratora do działania

⌘ **Uwaga 1!** Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ **Uwaga 3!** Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Duke Nuke'm 3D PL

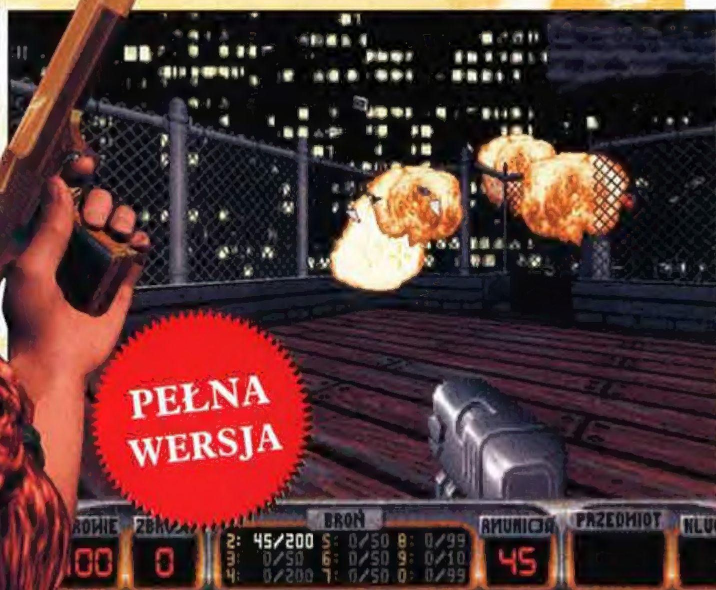
Producent: **(3D Realms)**
Gatunek: **FPP**
Wymagania: **Pentium, 16 MB RAM, DOS/Windows**
Data premiery: **lato 1996**

DNF nadal jak na lekarstwo - ale pocieszmy się ładnie zlokalizowaną wersją Duke'a 3D. (A dodatkowo na dysku z grą znajdziecie PEŁNE WERSJE dwóch wcześniejszych części przygód Księcia. To nie koniec! Tamże - w katalogu BONUS - inne dema, patche (w tym GL Duke!), trailery, dodatki oraz doskonały benchmark! Warto zajrzeć!) Co ja będę mówił - dla mnie jest to gra kultowa i to przez duże K. (Fani FPP długo dzielili się na dukefilów i quakefanów - ja jestem dukefilem.) :) Po prostu warto zagrać, nacieszyć oczy i uszy tym, co przygotowali dla nas twórcy gry (swoją drogą, gra chodziła u mnie w 1600 x 1200 i to ze 300 Fps na sekundę, a wcale nie mam napakowanego sprzętu - jeśli jesteście ciekawi, jak to zrobiłem - odsyłam do instrukcji). Obrońmy ziemię przed atakiem Obcych - i pośmiejmy się. Bo humoru tu nie brak! Serdecznie zapraszam do wspólnej zabawy! 'Shake it, baby'. :)



Instrukcja - strona 114





PEŁNA WERSJA

Duke Nukem i Duke Nukem 2

Dwaj poprzednicy Duke Nuke'm 3D - w pełnej wersji jako bonus na CD z grą DN3D!

SuperPower

Producent: **(DreamCatcher)**
Gatunek: **strategia turowa/ekonomia/sim państwa**
Wymagania: **P300, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP/00, DirectX**

Baaaardzo złożona symulacja prowadzenia globalnej polityki zagranicznej. Jako prezydent USA masz w rękach NAPRAWDĘ ogromną władzę i od ciebie zależy, jak potoczą się wydarzenia na naszej planecie. Masz chęć zaatakować nuklearnie Polskę? Da radę zrobić (choć wbrew pozorom nie będzie to takie proste). Z drugiej strony, możecie zobaczyć, jak trudne jest bycie politykiem... Demo zajmuje ok. 250 MB na HDD i zawiera dwie misje treningowe oraz jeden scenariusz (kliknij New Game). Raczej tylko dla maniaków strategii oraz gier ekonomicznych. Radzę poczytać dokumentację - jest tam sporo użytecznych wskazówek).



UWAGA! Demo wyjątkowo znajduje się nie na CD z demami, a na CD z grą Duke Nukem 3 CD w katalogu BONUS - należy się tam dokopać i zainstalować dem "ręcznie".



Gatunek: **TPP/RTS**
Wymagania: **P300, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ ME, DirectX, 200 MB na HDD**
Data premiery: **wiosna**
Recenzja w CDA **4/2000**
Ocena **9**



Ta gra ucieszy nie tylko fanów "młócek" w TPP, ale i tych, którzy lubią myśleć - wszyscy znajdziecie w niej coś godnego uwagi. Oto ponownie w tym miesiącu odpieramy inwazję wszystkich stworów - tym razem z pomocą czteroosobowej drużyny Cenohunterów. Powiedzmy, że są to tacy dziwaczni komandosi przyszłości. A dziwaczni dlatego, że nie potrzebują żadnej broni - sami nią są - i to zaiste masowego rażenia. A do tego bez problemu... przekształcają własne ciała tak, by np. upodobnić się do jakiegoś stwora albo by maksymalnie wykorzystać jego bojowy potencjał. Zwracam też uwagę na niecodzienną grafikę - nie dość, że naprawdę starannie wykonaną, to jeszcze taką... obcą. To jedna z niewielu gier, która rzeczywiście pozwala odczuć, iż nie jesteśmy na rodzinnej planecie. Zresztą więcej informacji znajdziecie w instrukcji.

Na CD z demami znajdziecie patch do gry.

Instrukcja - strona 115
Tipsy - strona 146
Solucje - strona 198

Disciples II - Dark Prophecy

Producent: **(Strategy First)**
Gatunek: **strategia turowa**
Wymagania: **PII233, 32 MB RAM**



Gra, którą pokochają miłośnicy serii HoM&M - też fantasy, też tury, też zbieranie surowców i rozbudowa zamków itd. Tylko wszystko jakby bardziej mroczne. I posłuchajcie muzyki. Miodzio. 175 MB na HDD. Demo zawiera co najmniej jedną misję. Wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a. Wskazane więc jest, by na dysku C: było co najmniej 300-400 MB wolnego miejsca.

Uwaga! Posiadacze Win XP i Win 2000. Jeśli demo nie chce się odpalić - poczytajcie readme, tam napisano, co trzeba zrobić, by zadziałało. TO samo polecam wszystkim z jakimiś problemami z uruchomieniem dema.

Stealth Combat

Producent: **(TriggerLab GmbH)**
Gatunek: **strategia/sim**
Wymagania: **P2300, 32 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 95/98/00/ME/XP, DirectX**

Rozbudowane demo gry strategicznej (no, powiedzmy, że bliżej jej RTS-a) i zręcznościowej symulacji - czołgu, pojazdu zwiadowczego itd. z akcją osadzoną w dość bliskiej przyszłości. Zajmuje ok. 220 MB na HDD. Pewnym kłopotem jest to, że demo jest w języku niemieckim... ale skoro ja (nie znając niemieckiego ni w ząb) sobie poradziłem, to i wy dacie radę. Jest sporo misji do przejścia, a pojazdy oferują ciekawe możliwości (np. maskowanie się).

UWAGA! Demo wyjątkowo znajduje się nie na CD z demami, a na CD z grą Duke Nukem 3 CD w katalogu BONUS - należy się tam dokopać i zainstalować demo "ręcznie".





Star Trek: Bridge Commander

Producent: **(Activision)**
Gatunek: **sim/adventure**
Wymagania: **P2300, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP, DirectX 8.0a, akcelerator 16 MB**

Hm. Trudno mi tak do końca określić, czym ta gra jest. Ogólnie rzecz biorąc, wcielasz się w dowódcę międzygwiezdnego krążownika (realia Star Treka) - i zlecono ci różnorakie zadania.

Jeśli oczekujesz, że będziesz samodzielnie strzelał do wrogich statków itd., raczej rozczarujesz się. (Choć - tak po prawdzie - postrzelać akurat możesz.) Do dowódcy należy raczej wydawanie rozkazów odpowiednim ludziom, obsługującym systemy łączności, uzbrojenia itd., co mają robić. Radą służyć ci będzie sam kapitan Picard (fotorealistyczna grafika twarzy). Ogólnie za grami "startrekopodobnymi" nie przepadam, ale bez bicia przyznaję, że demo przeszedłem do końca z wypiekami na twarzy. Powiedziałbym nawet, że bardziej ucieszy ono fanów przygodówek niż kosmicznych symulacji... Tak czy siak - warto. Musisz tylko choć trochę znać angielski. W tym numerze pisma (z tego, co się orientuję) powinna być recenzja gry.

Klawiszologii nie podam, gdyż jest BARDZO obszerna i dostępna w grze. Polecam zapoznanie się z dokumentacją dema... i powodzenia w dotarciu tam, gdzie dotąd nie dotarł żaden gracz... 200 MB na HDD. Demo wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a, co trochę trwa (wskazane na dysku C: minimum 350 MB wolnego miejsca - inaczej mogą być problemy przy instalacji).

3D Blitz

Producent: **(Swicked Softworks)**
Gatunek: **arcade 3D**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 95/NT/98/2000/ME/XP, akcelerator**



Pamiętacie Beachhead, czyli strzelanie do desantu z morza? Tu mamy podobną historię - odpieramy atak niemieckich bombowców (stukasy - ale czemu atakują z lotu poziomego?).

Całkiem ładne i tylko 10 MB na HDD. Demo ma jedną wadę - można je odpalić zaledwie 5 razy. Radzę zatem, by za każdym razem grać do oporu. Najwygodniej gra się myszką.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
LCTRL - ognia!
Esc - opcje

Dark Planet: Battle for Natroli

Producent: **(Ubi Soft)**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PIII 450, 64 MB RAM, 16MB akcelerator, Win9x/ME/2K/XP**

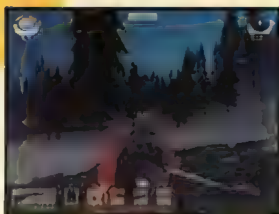
Efektowna pod względem wizualnym historia starcia między kolonistami z Ziemi a lokalną rasą.

Gra (jak na RTS) jest dość mocno rozbudowana (popatrzcie też, w jaki sposób odsłania się plansza; ma mnóstwo smaczków - jeśli idzie o grafikę) i z niemniej dobrą muzyką. Do wyboru tryb multi i single. Demo liczy ok. 120 MB.



Hunting Unlimited

Producent: (ARUSH Entertainment)
Gatunek: sim/FPP
Wymagania: P2350, 64 MB RAM, Win 95/98/ME/2000, akcelerator 8 MB, DirectX



Hm, tak. Stale i wciąż powtarzam, że nie lubię ani polowań, ani myśliwych. Ale tu akurat pograłem bez wstrętu. Czemu? Po pierwsze, nie jest tak łatwo cokolwiek upolować (zwierzaki mają niezłe AI, a my musimy się wykazać cierpliwością, zręcznością i sprytem). Po drugie, oprócz całej masy broni palnej do wyboru są też... łuki. A to już daje szansę zwierzynie. Poza tym ciekawa grafika, sporo bajerków (baza danych zwierząt), również grania (obszerny tutorial, kilka misji "bojowych")... 5 gatunków stworów do odstrzelenia. Szczególnie polecam opcję Target Range, w której mamy wszelką dostępną broń i zasadniczo (bo jakby ktoś się uparł, jakiś żywy cel znajdzie) - strzelamy do tarcz oraz ruchomych makiet zwierząt. Trochę ponad 70 MB na HDD. Zalecam lekturę dokumentacji - można nauczyć się wiele o polowaniu!

Starshatter

Producent: (John DiCamillo)
Gatunek: space sim
Wymagania: P2400, 64 MB RAM wskazany akcelerator, Win 9x/NT/00, DirectX

Dość skomplikowana symulacja gwiezdnego myśliwca + sporo akcji (6 zróżnicowanych misji: od walk w kosmosie po ataki na cele na ziem... na powierzchni planety). Uwzględniwszy to, że całość zajmuje zaledwie 13 MB na HDD, całość jest naprawdę niezła. Ale też tylko dla fanów takich symulacji.



Red Ace Squadron

Producent: (Small Rockets)
Gatunek: symualtor/arcade
Wymagania
PII 233, 32 MB RAM, 8 MB akcelerator, Win9x/ME/XP



Zręcznościowy symulator lotu (sequel Master of Skies: Red Ace), w którym wcielamy się w pilotów z czasów I wojny światowej. Demo zajmuje ok. 70 MB na HDD i choć gra adresowana jest wprawdzie dla fanów gier w sieci - mimo to w trybie single mamy 3 misje treningowe: walkę powietrzną, bombardowanie fabryk i prostą misję bojową. Pozycja jest raczej rozbudowaną strzelaniną niż symulatorem - ale przyznam, że grało mi się bardzo fajnie. Tym bardziej że sterowanie ogranicza się do korzystania z myszki i - góra - z 2-3 klawiszy; jego opanowanie zajmuje dosłownie minutę. Sympatyczne!

PS Demo miało być na CD w 02.2002 - niestety wówczas się nie zmieściło. Ale nie ma tego złego - teraz macie to samo demo, ale z poprawionym kodem i dodanymi paroma bajerkami. Tyż piknie!

ZZ-Darts 3D

Producent: (Zoo Zone)
Gatunek: arcade
Wymagania: Pentium, 32 MB RAM, Win 9x/ME, Direct X, wskazany akcelerator

Uwagi! Gra nie bardzo lubi się z kartami Voodoo i Voodoo 2.

Co tu dużo gadać - rzucanie lotkami do tarczy. Każdy albo grał, albo choć widział, na czym to polega. To, co widzicie, nie jest jednak demem - to pełna wersja gry. Zaledwie 1,5 MB na HDD.

Snowboard Mountain

Producent: (New Pencil)
Gatunek: arcade
Wymagania: P200, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x, Direct X, przeglądarka internetowa IE lub Netscape (w wersji powyżej 4.0)

No co - snowboard, i już.... Jednak kilka rzeczy warto powiedzieć. Po pierwsze, w demie mamy kilka trybów gry, m.in. możliwość wyboru deski. Poza tym gra może teoretycznie wystartować nawet z CD i bez konieczności kopiowania jej na HDD. Ale uruchamia się też dość skomplikowanie - najpierw kilkamy program, potem pojawia się na ekranie napis 'SNOBOARD' - klikamy. Następnie komputer coś długo dogrywa - aż w końcu wyświetla się menu (nie pękaj, że w oknie - za parę chwil będziesz się mógł przełączyć w tryb pełnoekranowy). Nie pękaj też, gdy pojawi się opcja wyboru i szybkości modemów - u góry widnieje przecież napis 'my options'. Kliknij go - i już będziesz w menu wyboru trybu gry. Uf...



Shadow Force

Producent: (Activision Value Publishing, Inc).
Gatunek: FPP/sim
Wymagania: P2333, 64 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP, DirectX 8.0a, akcelerator 4 MB

Coś w rodzaju Operation Flashpoint. Prawie 200 MB na HDD. Niezła muzyka. Ten sam engine co w grze Secret Service. Wcielamy się w komandosa - preferowane jest raczej myślenie niż zachowania "ramboidalne".

Klawiszologia

W/A/S/D lub kursory	- sterowanie
Spacja	- skok
Lewy Alt	- kucnij
Q/E	- strafing
Lewy Shift	- bieg (on/off)
U	- użyj, podnieś
I	- notebook
LMB	- ognia!
RMB	- broń w pogotowiu
R	- reload
F	- firing mode
L	- latarka
V	- noktowizor
B	- lornetka
K	- wyrzuć amunicję
Tab	- wywal przedmiot
N	- brak broni
[i]	- kolejne maszynki
Ins	- FPP/TPP
Home	- HUD
1-3	- oręż
4-5	- ekwipunek
F7	- wybór drużyny
F8	- wyekwipowanie
C	- status



PROGRAMY
- Windows Media Player 7
- DirectX 8.1 Win98/Me
- DirectX 8.1 WinNT/2000
- MkS_Vir - najnowsza demonstracyjna wersja polskiego programu antywirusowego
- CoffeeCup FreeZip 2.0 bardzo wygodny kreator i zarządca archiwów ZIP (także samo rozpakowujących się).
- Fast Application Kill 1.1 - narzędzie systemowe, które ułatwia "zabijanie" niechcianych lub "wiszących" procesów
- WINtercooler 4.7 - świetny program diagnostyczno-optymalizujący
- 3DMark 2001 SE - znakomity benchmark; sprawdź, jak szybki i wydajny jest komputer (*)

BONUSY
- Action Mag 24
- Adventure Zone 15
- Bonus 1
- Bonus 2
- Emu Kouncik nr 11
- FPP MegaZin
- RTS Area
- Speed Zone 8
- Strefa WWW 9
- Tawerna RPG
- Ghost Recon mission pack (*)
- Duke Map Pack (*)

TRAILERY (*)
Cossacks
Curse
Haegemonia
Hitman 2
Duke Nuke'm Forever (*)

(*) - pliki te wyjątkowo znajdują się na CD z grą (Duke Nuke'm 3D) w katalogu Bonus

STEROWNIKI
- Logitech MouseWare 9.41.2 - sterowniki do urządzeń wskazujących firmy Logitech, Systemy Win9x/Me/2000/XP

PATCHE
C&C: Renegade 1.006 (**)
Conquest Frontier Wars v1.02
Evolva Bumpmap Patch
Operation Flashpoint PL v1.46
Posejdon v2.1 PL
Tropico PL v1.07
Alien vs. Predator 2 (*)
Battle Realms (*)
Disciples 2 (*)
Return to Castle Wolfenstein (*)
Sid Meier's Sim Golf (*)
Tom Raider GLiDos (*)
GL Duke (*)

(*) - pliki te wyjątkowo znajdują się na CD z grą (Duke Nuke'm 3D) w katalogu BONUS

(**) w menu CD błędnie opisany jako patch do C&C: Red Alert. Przepraszamy za pomyłkę

INDEKS DEM

Mace Griffin Bounty Hunter

Warthog, twórcy m.in. StarLancera dla Microsoftu, ujawnili pełny tytuł planowanego na Xbox i naturalnie PC first-person shootera i zarazem space-combat sima, który na ubiegłorocznym E3 właśnie poprzez to śmiałe przełamywanie konwencji wzbudził niemałe zainteresowanie. Akcja Mace Griffin Bounty Hunter rozgrywa się w odległej przyszłości - w czasach gdy ludzie są tylko jedną z ras zamieszkujących Układ Słoneczny, a kosmiczne wędrówki są na porządku dziennym. Tytułowy Mace Griffin to eks-agent rządowy, ostatni, jaki pozostał ze zniszczonego na skutek zdrady elitarnego oddziału Rangers. Jego główną motywacją jest dotrzeć do jej źródeł i zemścić się na zdrajcy. Aby tego dokonać, Mace zostaje łowcą nagród, człowiekiem, który dla pieniędzy podejmie się najbardziej nawet niebezpiecznych zadań...

Mace Griffin Bounty Hunter tworzony jest na bazie autorskiego engine'u graficznego Warthog - Tusk. Ten - jako jak dotąd jedyny - pozwala dzięki systemowi portali na niezauważalne przejścia z trybu walki z wykorzystaniem pojazdów (także w przestrzeni kosmicznej) w tryb walki pieszo, a więc właściwy FPS-om.

O tym, czy rzeczywiście Mace Griffin Bounty Hunter jest "tak dobry, że niemal powinien być zabroniony" i rzeczywiście tak przełomowy, jak chcieliby go widzieć jego twórcy z Warthoga, przekonamy się jednak dopiero pod koniec roku.







FLASH

Ambicje Tesseraction Games

Tesseraction Games to nie tytuł gry - to nazwa, jaką nadali swemu studiu eks-członkowie Dynamixu, twórcy m.in. Tribes 2. Informujemy o tym z trzech powodów - ściśle trzech gier powstających: pierwszym z nich jest nieujawniony dotąd i nieznany nawet z tytułu MMORPG, którego premiera odbyć się ma jeszcze w tym roku (!). Dwie następne - Earth's Edge, czyli bitwy morskie na ogromną skalę i - uwaga! - The Driver, należą do odległej przyszłości - odpowiednio: 2004 i 2006 roku...

SWAT: Urban Justice



Sierra Entertainment (do niedawna Sierra On-Line) ujawniła tytuł kolejnej, czwartej już odsłony sagi SWAT. SWAT: Urban Justice, tak bowiem brzmi pełna nazwa gry, jest - podobnie jak część trzecia (w chwili obecnej dostępna na naszym rynku w wydaniu bestsellerowym, w cenie niecałych pięciu dych) - teamowym first-person shooterem, w którym równie wielki nacisk jak na celne oko i sprawną mysz położono na zmysł taktyczny gracza. Ten bowiem - jako dowodzący policyjną grupą operacyjną Special Weapons And Tactics - zmuszony będzie stawić czoło 16 misjom antyterrorystycznym, jakie mają - w założeniu ich twórców - sparaliżować przygotowujące się do obchodów 225 urodzin miasto Los Angeles.

Jak twierdzą twórcy, SWAT: Urban Justice jest czymś więcej niż zwykłym sequelem. Czy jest tak rzeczywiście, przekonamy się tuż po wakacjach - we wrześniu.

Pac-Man All-Stars

Infogrames ujawniło plany dotyczące wydania Pac-Man All-Stars, trójwymiarowej arcade ze wszystkimi bohaterami dotychczasowych Pac-Manów naraz! W ramach 25 poziomów (nie labiryntów.) w 6 światach gracze będą mogli kontrolować samego Pac-Mana, Panią Pac-Man, Pac-Mana Juniora i Profesora Pac-Mana.

Premiera Pac-Man All-Stars w maju.

Falcon V jak prawdziwy!

G2 Interactive, twórcy kolejnego, piątego już tytułu stano-







Pro Race Driver

Informowaliśmy już o Pro Race Driverze - symulatorze wyścigów Touring Car, duchowym spadkobiercy serii TOCA. Wracamy doń teraz, gdyż ujawnione zostały nowe, niezwykle interesujące szczegóły przybliżające ten ambitny projekt Codemasters.

Przede wszystkim Pro Race Driver jest, zdaniem jego twórców, pierwszym w historii caRPG - czyli w wolnym tłumaczeniu gry z odgrywaniem roli kierowcy (38 torów, 40 samochodów). Prócz sfabularyzowanego single playera Pro Race Driver ma mieć tryb multiplayer aż do 20 graczy równocześnie! Jednym z nieujawnionych wcześniej atutów gry jest dynamiczny, bazujący na rzeczywistych danych model uszkodzeń samochodów, dzięki któremu samochody będą nie tylko wiarygodnie jeździć i ślizgać się, ale i niszczyć! Kolejnym atutem Pro Race Drivera ma być dostosowujący się do poziomu graczy poziom trudności (modyfikowany także poprzez wybór stopnia "uszkadzalności" samochodów: niezniszczalny, umiarkowany, realistyczny).

Premiera pozostającego w produkcji już blisko dwa lata Pro Race Driver planowana jest na czerwiec tego roku! Złą wiadomością dla tych, którzy nie mają dotąd napędu DVD, jest to, że powstanie on wyłącznie w wersji DVD - więc to już ostatnie chwile na zaopatrzenie się weń...

I dodatkowo, jako aperitif, pierwsze screeny z także wizualnie imponującym modelem uszkodzeń.

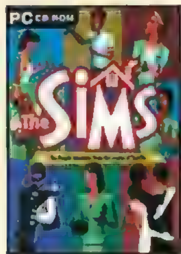
Shadow of Destiny PC

Jeszcze w kwietniu, a więc dokładnie w rok po oryginalnej premierze, na półkach sklepowych powinien pojawić się pecetowy port jednej z najlepszych PS2-kowych adventure - Shadow of Destiny. Fabuła SoD-a postawi nas w roli Eike Kuscha, człowieka, któremu dany jest dar podróżowania w czasie dzięki czemu będzie w stanie zapobiec własnej tragicznej śmierci. Interesujące lokacje, ciekawe zagadki i wielowątkowość (w tym także nowe wątki pojawiające się po szczęśliwym jej ukończeniu w kolejnych grach) to tylko kilka z całej listy atutów gry. Zdaje się więc, że warto będzie choć rzucić okiem (uwaga, screeny z PS2).





Sims - 2 lata na topie!

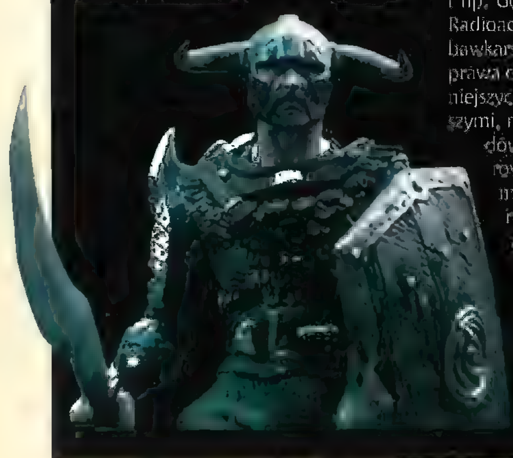


A w chwili gdy będziecie czytać te słowa - nawet więcej. Niemniej w lutym The Sims - gra w wirtualne życie - świętowali swoje drugie urodziny i zarazem drugą rocznicę nieprzerwanej dominacji na światowych listach sprzedaży: nie było bowiem w ciągu tych dwu lat tygodnia bez Simsów (i jego dodatków) w Top 10! Warto przy tym dodać, że jego wydawcy - Electronic Arts, oblicza liczbę sprzedanych na świecie egzemplarzy gier z rodziny The Sims na ponad 6 300 000 (słownie: sześć milionów trzysta tysięcy) kopii, co stanowi pecetowy rekord wszech czasów!

Hidden and Dangerous Deluxe

Czeskie Lonely Cat Games, w skład którego wchodzą byli programiści Illusion Softworks, twórcy Hidden and Dangerous, taktycznego FPS-a w stylu Rainbow6, rozgrywającego się w realiach drugiej wojny światowej, przygotowują remake H&D oznaczony jako Deluxe. Wersja ta, prócz poprawienia nękających pierwotne H&D bugów i znacznie usprawnionego engine'u graficznego (obecnie zdolnego do wykorzystywania m.in. dynamicznego oświetlania i cieniowania), zawierać ma także misje z oficjalnego dodatku do pierwszego H&D - Fight for Freedom. Dodatkowo Hidden & Dangerous Deluxe korzystać ma w grach sieciowych z GameSpya oraz funkcji komunikacji głosowej, co może przyczynić się do ponownego zabłyśnięcia gwiazdy tej doskonałej gry...

Nie tylko Thrall...



Już wkrótce gracze będą mogli wypełnić puste miejsca na półkach z grami komputerowymi figurkami bohaterów tychże. I to nie tylko gier Blizzarda, ale i np. God Games. Wszystko za sprawą Radioactive Clowna, firmy z branży zabawkarskiej, której udało się zapewnić prawa do produkcji figurek najpopularniejszych wirtualnych herosów. Pierwszymi, miejmy nadzieję, z wielu dowodów tej współpracy będą bohaterowie TPP stworzonej przez Human Head - Rune: Ragnar, Conrack, Wren Valkyrie. Co ciekawe, atrakcją w nich prócz perfekcyjnie oddanego wyglądu i charakteru każdej z tych postaci, będą elementy ruchome, w jakie je wyposażono: miecze, topory, tarcze, a nawet trofea w postaci... odciętych głów przeciwników... Czekamy...

Dragon Throne

Gier komputerowych z chińskim rodowodem, jakie miały okazję ujrzeć oczy ludzi z zachodu, było niewiele, ściślej jedna - Three Kingdoms: Fate of the Dragon. Już tamta udowodniła jednak, że także w Państwie Środka żyją uzdolnieni programiści. Teraz ci sami twórcy, zebrani aktualnie pod szyldem Object Software proponują graczom poprzez swego światowego wydawcę - Strategy First Dragon Throne: Battle of Red Cliffs, strategię w stylu Sim City osadzoną w starożytnych Chinach.

Wrócimy do niej na pewno, tymczasem zaś parę widoków na wiosnę w Chinach dynastii Ming.





FLASH

wiącego długowieczną serię Falconów w pogoni za realizmem wynajęli w charakterze konsultanta byłego pilota F-16C - Keitha Rosenkranza; człowieka, który w trakcie Pustynnej Burzy aż 30-krotnie wzbijał się w niebo...

Take 2, GTA3D i DNF

Przeglądając raporty finansowe Take-Two Interactive, właścicieli m.in. God Games, natrafić można na przeróżne, zarówno miłe, jak i te niezbyt miłe, niespodzianki. Do tych przyjemnych należy na pewno wieść, że jeszcze tego lata pojawi się (jak na tę chwilę na PS2, jednak nie można wykluczyć, że ostatecznie także na PC) oficjalny dodatek do Grand Theft Auto 3D, wprowadzający nowe wirtualne miasto, tym razem jednak wzorowane na rzeczywiście istniejącym - Miami. Do niemiłych z kolei fakt, że Duke Nukem Forever nie jest przewidziany w ew. dochodach firmy do końca półrocza podatkowego, a więc przed 31 października...

Thorgal

A więc wreszcie - po wielu, wielu latach ktoś zdecydował się na komputerową adaptację jednej z najsłynniejszych komiksowych serii napisanych przez Belga Jeana Van Hamme'a i narysowanych przez Grzegorza Rosińskiego - "gwiezdnego dziecka", wychowanego przez wikingów syna Thora i Aegira - Thorgala Aegirsona! Gra, której wykonaniem zajmie się francuskie Cryo, ma mieć premierę już we wrześniu, jej polskim wydawcą zaś będzie IM Group.



A tak na marginesie... Szkoda, że wciąż nikt nie ma pomysłu na film, w którym - swoją drogą - Thorgala mógłby zagrać - nawet bez specjalnej charakteryzacji! - Viggo Mortensen, czyli Aragom z filmowego "Władcy Pierścieni"...

AvP 2 dodatek?

Jak informuje PlanetAvP.com, "w produkcji znajduje się oficjalne rozszerzenie Aliens vs. Predator 2. Nie poinformowano jednak, co znajdziemy w nim nowego; nie podano także daty wydania".

Might and Magic IX w maju

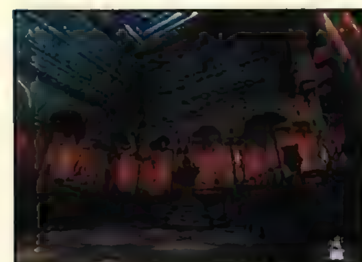
Jak ćwierkają zaprzyjaźnione wróble zamieszkujące w po-

Largo Winch

Tytułowy Largo Winch to bohater komiksu stworzonego przez Philippe Francqa oraz znanego wszystkim wielbicielom Thorgala Aegirsona i Shninkla Jeana Van Hamme'a, a zarazem - dzięki pięcioletniej licencji wykupionej przez Ubi Soft - główna postać zapowiadanej na wrzesień adventure. Niestety nic ponadto, że Largo Winch byłby najzupełniej przeciętnym młodym człowiekiem, gdyby nie fakt, że jest... najbogatszym człowiekiem na świecie - właścicielem konsorcjum finansowego Winch Corporation, jak dotąd nie wiemy...

Painkiller

Peoplecanfly - nowa firma naszego rodzimego Johna Carmacka - Adriana Chmielarza, autora m.in. Starmageddona, ujawniła pierwsze szczegóły dotyczące tworzonego aktualnie w jej studiach tytułu - Painkillera. Painkiller jest grą typu first-person shooter, w której poznamy odpowiedź na pytanie "czy nieumarli czują ból, kiedy ich zabijasz?", jej bohaterem bowiem jest człowiek, którego zadaniem jest zwalczanie nadnaturalnych okropieństw na ich terenie - słowem: postmodernistyczny wiedźmin. Premiera Painkillera odbyć się ma jeszcze w tym roku. Bliższe szczegóły nt. tego niezwykle interesującego przedsięwzięcia już wkrótce. Tymczasem zaś - kilka screenshotów.



Freedom Force

Już na przełomie kwietnia i maja miłośnicy komiksowych superbohaterów będą mogli nie tylko podziwiać ich nadludzkie możliwości, ale także przejąć nad nimi kontrolę! Wtedy to bowiem pojawić się ma Freedom Force - strategia turowa z elementami RPG, która pozwoli graczom na stworzenie własnej, czteroherosowej brygady Freedom Force! Nasi bohaterowie będą oczywiście wyposażeni w rozmaite interesujące moce, takie jak latanie, strzelanie śmiercionośny mi promieniami, zatrzymywanie czasu czy nadludzka siła. Problem jednak w tym, że ich wrogowie będą wcale nie mniej niezwykli...



Obcy 5!

Istnieją ogromne szanse, że już wkrótce na ekranach kin pojawi się piąta już część jednej z najgłośniejszych serii s.f. "Aliens". Jak informuje Onet.pl: "W wywiadzie udzielonym >>The Chicago Sun-Times<<, Ridley Scott ujawnił, że poważnie zastanawia się nad realizacją piątej części >>Obcego<<. Reżyser ma już nawet kilka pomysłów na fabułę. Może właśnie w piątej części >>Obcego<< Ridley Scott odpowie na pytanie, skąd wzięły się te stwory w kosmosie. [...] Twórca zdradził również, że jednym z pomysłów było sprowadzenie obcych na Ziemię, ale sam reżyser opowiada się za innym rozwiązaniem. >>Powinniśmy wrócić tam, gdzie te stwory zostały po raz pierwszy odnalezione. Do tej pory nikt jeszcze nie wyjaśnił, skąd one się właściwie wzięły<< - mówi reżyser. >>Zawsze byłem zdania, że kosmiczny statek przewożący te organizmy mógł być bronią wysłaną w kosmos<< - dodaje Scott".

Cóż, zdajemy sobie sprawę, że to news zaledwie z pogranicza światów: filmów i gier komputerowych, jednak, jako że te dwa bardzo chętnie czerpią wzajemnie inspirację, pewne jest, że w końcu przyjdzie nam w owego Piątego Obcego zagrać...

Spider-Man: The Movie

Activision poinformował, że na kanwie filmu o Spider-Manie, jaki pojawić się ma w kinach w czerwcu, powstaje gra akcji ukazana w perspektywie trzeciej osoby: Spider-Man: The Movie.

Tworzona przez Gray Matter (ludzi odpowiedzialnych za tryb singleplayer Return to Castle Wolfenstein, a zarazem ostatni pecetowy Spidey) wersja PC Spider-Man: The Movie oferować ma zupełnie nowy system walki, nowych przeciwników (m.in. Green Goblina) i całkowicie przemodelowany system sterowania naszym superherosem, pozwalający m.in. w pełni efektywnie posługiwać się wystrzeliwaną przezeń siecią (np. "ucinać" ją w dowolnej chwili tak, by mógł wystrzelić ją w innym kierunku). Premiera Spider-Man: The Movie już w maju!



FLASH

bliżu warszawskiej siedziby CD-Projektu, polska premiera dziewiątej część tej słynnej sagi RPG odbędzie się w maju, a więc już w niespełna pięć tygodni po premierze światowej gry! Zupełną nowością w stosunku do poprzedników w MM9 jest zastosowany po raz pierwszy w grach RPG Lithtech engine, znany np. z Aliens vs. Predator 2 czy No-One Lives Forever.

Might & Magic IX: Writ of Fate. Drużyna rozpoczyna przygodę jako rozbitkowie na wyspie zwanej Isle Of Ashes. Pierwszym zadaniem, jakiemu stawi ona czoło, będzie zjednoczenie zwaśnionych klanów, jednak - jak zwykle w przypadku Might & Magic jest to zaledwie przygrywka do czegoś naprawdę wielkiego...

LOTR - pierwsze screeny!



Jeśli zaś już o LotR mówimy... Dosłownie na dzień przed składem tego numeru CDA Electronic Arts, właściciel praw do filmowego "Władcy Pierścieni", zdecydowało się opublikować pierwsze screenshoty z pierwszej gry bazującej na obrazie Petera Jacksona. Niestety jak na tę chwilę nic więcej ponad to, że jej bohaterami będą Aragorn, Gimli i Legolas, a sama gra koncentrować się ma na walce (z posmakiem taktycznym, ale wciąż) i że jej premiera ma odbyć się równolegle z premierą Dwóch Wież pod koniec grudnia tego roku, nie wiemy. Niemniej - screenshoty są obiecujące.

Steel Beasts

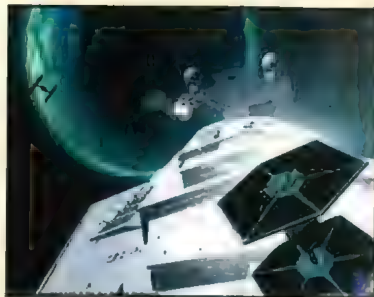
Informowaliśmy już o Steel Beasts - symulatorze czołgów M1A1 i Leopard 2A4, stworzonym z myślą o miłośnikach współczesnego uzbrojenia i pozwalającym wziąć udział w niezwykle realistycznie (m.in. dzięki ponoć rewelacyjnym algorytmom AI) odgrywanych bitwach w całkowicie trójwymiarowym środowisku.

Ważnym aspektem gry jest także elastyczność engine'u pozwalającego wcielić się zarówno w dowódcę pojedynczego czołgu, jak też całej kompanii pancernej!

Steel Beasts ukaże się w Polsce już w czerwcu tego roku dzięki firmie CD-Projekt.

SWG: Space Expansion
kolejne szczegóły

W jednym z wywiadów z Verant, twórcami Star Wars Galaxies, pierwszego massive multiplayer-only role-playa w świecie Star Wars - Galaxies, ujawnionych zostało kilka niezwykle interesujących szczegółów dotyczących Space Expansion - pierwszego oficjalnego rozszerzenia doń, dorzucającego do życia na planetach także życie w kosmosie, np. na pokładzie Gwiezdnego Niszczyciela! Główną zaletą Space Expansion ma być wprowadzana przezeń kompletna niezauważalność granic pomiędzy planetami, ich atmosferą i ostatecznie przestrzenią kosmiczną! Będzie można, jak wyjaśnił Haden Blackman, "posadzić swą postać w kabinie X-Winga, przelecieć nim na inną planetę i tam wysiąść" bez konieczności wykupywania biletów na promy międzygwiezdne. Space Expansion pozwoli także na wspólne kontrolowanie capital shipów oraz walki, także w przestrzeni kosmicznej! To, co najważniejsze jednak - Star Wars Galaxies pod względem możliwości prowadzenia handlu (i przemytu - statki będzie można poprzerabiać tak, by jak w Millennium Falcon kryły się w nich tajne ładownie) bić na głowę ma wszystko, co dotąd mieliśmy okazję przeżyć - z Elite i First Encounterem na czele!



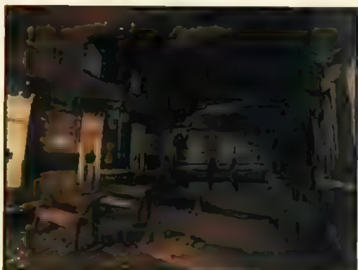


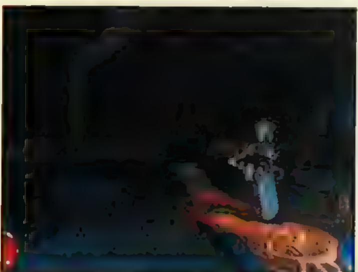
Wreszcie - co ciekawe - możliwe ma być, co jednak podoba mi się znacznie mniej, kontrolowanie statków za pomocą... myszy tak, by latać i walczyć w przestrzeni mogli także gracze pozbawieni dżojstików. Zresztą ci myślący poważnie o lataniu w ramach Star Wars Galaxies zdążą zapewne wyposażyć się w lotniczy osprzęt - Galaxies planowane są ostrożnie na początki przyszłego roku, Space Expansion w sześć miesięcy później, więc... poczekamy jeszcze, poczekamy...

Tymczasem zaś dwa znane już, ale jedyne screenshoty ze Space Expansion. Trzeba przyznać, że ten ISD, mimo że oglądałem go tysiące razy, nada zachwyca...

Arx Fatalis w maju!

Ponoć już 23 maja odbyć się ma premiera znakomitego (grałem w demo, więc wiem), a obsuwającego co i rusz role-playa w stylu Ultimy Underworld - Arx Fatalis! Poniżej - kilka screenów, które być może pomogą niezdecydowanym podjąć decyzję, czy warto na owo Arx Fatalis czekać.





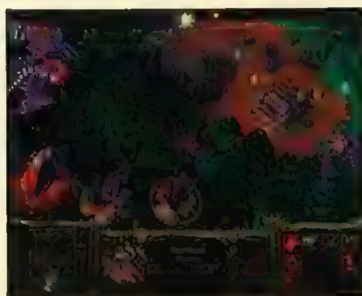
Warcraft III w czerwcu!



Premiera tego megatytułu zbliża się coraz szybciej. Zgodnie z ostatnimi zapowiedziami Blizzarda, najnowsza część Warcrafta zatytułowana Realm of Chaos ujrzy światło dzienne już w czerwcu! Co równie ważne - zgodnie z zaleceniami Blizzard Warcraft III ukaże się na całym świecie w tym samym czasie, nie ma więc mowy, że polscy gracze będą musieli stawiać pierwsze kroki w grze w chwili, gdy inni rozgrywać będą swoje setne gry...



Jednocześnie polski wydawca Warcraft III - CD-Projekt, poinformował, że udało się wynegocjować nową - niższą niż ceny produktów Blizzarda do tej pory - cenę gry: zapłacić zań będziemy musieli nie 160, a 130 złotych! Ponadto z powodu premiery w pakiecie znajdzie się płyta ze ścieżką dźwiękową z gry w formacie Audio CD, która oryginalnie stanowi jeden z elementów wersji kolekcjonerskiej Warcrafta!

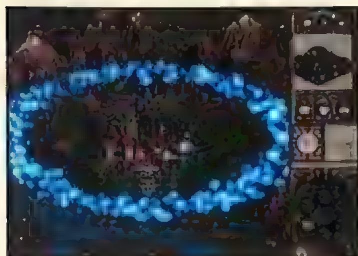


Warcraft III: Królestwo Chaosu ukaże w polskiej wersji językowej.

Disciples II w czerwcu

Disciples II jest bezpośrednim, a więc kontynuującym fabułę poprzedniczki, sequelem niezłej (bo przypominającej Heroes of Might & Magic!) strategii turowej w Polsce wydanej pod tytułem Apostołowie: Święte Ziemie. Disciples II, jak na kontynuatora serii przystało, jest nie tylko większy (w grze będą dostępne cztery kampanie - dla każdej z ras: Imperium, Klanów Górskich, Hordy Nieumarłych i Legionu Przeklętych), ale i wyraźnie bogatszy: w grze pojawią się m.in. nowe jednostki (łącznie będzie ich ponad 200!), ponad 100 czarów, możliwość ekwipowania bohaterów i jednostek w coraz lepsze uzbrojenie, magiczne przedmioty itd.

Premiera Disciples II PL już w czerwcu.



Trainz

Na Trainz, dzieło australijskiego Auran, powinni zwrócić uwagę wszyscy, którzy mimo upływu lat czują silny sentyment do kolei, zwłaszcza zaś ci spośród nich, którzy nie widzą niczego niestosownego w tworzeniu dioram i bawieniu się kolejkami elektrycznymi. Trainz bowiem jest właśnie takim symulatorem niewielkich, ale perfekcyjnie odwzorowanych modeli "dużych" pociągów. Spośród wielu atutów Trainz trzy wręcz dopraszają się, by je wymienić: znakomita oprawa graficzna (dzięki autorskiemu Auran JET engine), proste bądź realistyczne (na życzenie) sterowanie i wreszcie fenomenalny edytor map, dzięki któremu z równą łatwością stworzyć można tereny Wielkiego Kanionu Kolorado, jak i okolice wrocławskiego Dworca Głównego...

Trainz wydane zostanie przez CD-Projekt.

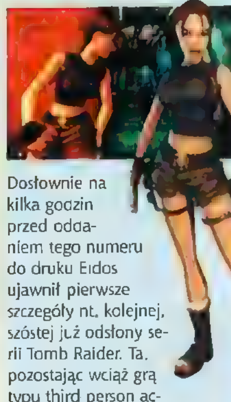


FLASH

Final Fantasy XI PC

W jednym z wywiadów z członkami SquareSoftu, twórcami najpopularniejszej bodaj serii japońskiego role-playing - Final Fantasy, ujawnionych zostało kilka interesujących szczegółów dotyczących jedenastej jej części, a zarazem pierwszego first massive multiplayer online role-playing game w świecie FF (niestety prócz konieczności zakupienia podstawki niezbędne będzie także opłacanie miesięcznego abonamentu). Informujemy o tym, gdyż Final Fantasy XI tworzone jest równocześnie na - naturalnie - PS2 oraz PC! Co ciekawe - jak się okazuje, możliwa ma być wspólna gra właścicieli konsol i blaszaków, m.in. także dlatego, że wszelkie dane nt. gry i avatarów zachowywane będą po stronie serwera. Premiera Final Fantasy XI - latem.

Tomb Raider: The Angel of Darkness



Dosłownie na kilka godzin przed oddaniem tego numeru do druku Eidos ujawnił pierwsze szczegóły nt. kolejnej, szóstej już odsłony serii Tomb Raider. Ta, pozostając wciąż grą typu third person action adventure, w niewielkim stopniu ma przypominać poprzednie części. Najważniejsze - nie będzie już tak "czarno-biały" jak dotychczasowe TR-y; jest też zdecydowanie bardziej mroczny niż one: nawet flashowy teaser na stronie www.tombraider.com, mówiący "zdradzona i pomówiona o czyny, których nigdy nie uczyniła, Lara staje się Mrocznym Aniołem" sugeruje, że nic już nie było tak jak kiedyś...
Na temat samej heroiny - Lary Croft - wiemy jak dotąd niewiele. Tyle tylko, że Lara będzie znacznie bardziej szczegółowa - oraz - choć nie należy traktować tego jako pewnik, ma rozwijać się w trakcie gry.

Kolejne szczegóły - kiedy tylko dowiemy się czegoś więcej.

X-COM: Alliance - zmartwychwstanie?

Być może doszły już was pogłoski o rzekomym wskrzeszeniu X-COM: Alliance, znakomicie zapowiadającego się, napędzanego Unreal engine taktycznego first-person shootera w świecie X-COM, który poszedł

Rainbow 6 atakuje ponownie!

W chwili gdy czytacie te słowa, w sklepach powinien znajdować się już niezwykły tytuł - Rainbow 6: Edycja Kolekcjonerska, składający się aż z 5 produktów kultowej serii Rainbow 6! Każdy fan gier komputerowych wie, że seria Rainbow 6 charakteryzuje się niezwykłym realizmem i dynamiczną akcją, co podkreślono fascynującą fabułą mistrza suspensu - Toma Clancy'ego...



Rainbow 6: Edycja Kolekcjonerska to unikalny pakiet 5 gier będących rewolucyjnym połączeniem ultrarealistycznej strategii oraz dynamicznej akcji. Fabuła serii bazuje na motywach powieści Toma Clancy'ego - właśnie dlatego musiano ją pomieścić aż na 6 płytach CD! Ta wspaniała kolekcja, którą mieć powinien każdy prawdziwy fan gier akcji, zawiera: Rainbow Six (Gra Roku 1999 według magazynu PC Gamer), Rogue Spear (Gra Roku 2000 według magazynów PC Gamer i Computer Gaming World), Covert Ops Essentials (dzięki tej grze zyskamy dokładny wgląd w świat tajnych operacji) oraz eXtra dodatki od wydawnictwa Play-It: Eagle Watch (dodatek, w którym prócz nowych misji znajdziemy nowe uzbrojenie, żołnierzy i opcje multiplayer) i Urban Operations (dodatkowe misje, które przeniosą nas na najniebezpieczniejsze pole walki - w teren zabudowany).

Rainbow 6: Edycja Kolekcjonerska wydana została przez Play-It w cenie 129 zł (w sklepie patronackim - MiG.com.pl - 119).

Independence Lost

Independence Lost, czyli Utracona Niepodległość, jest kolejną flashpointpodobną (woohoo!) grą Bohemii Interactive Studios, o której nie wiadomo nawet, czy będzie zupełnie odrębnym produktem, czy raczej dodatkiem do rewelacyjnej (tak twierdzi przynajmniej - uwaga! - milion jej nabywców!) Operation: Flashpoint. Wszystko, co wiemy, to to, że akcja gry/rozszerzenia rozgrywać się będzie w Timorze Wschodnim, a więc w okolicach roku 1975. O Utraconej Niepodległości będziemy jednak informować na bieżąco.

Half-Life Generacja 3.0 już wkrótce!

Od kilku już dni w sklepach dostępna jest trzecia odsłona wspaniałego pakietu Half-Life Generacja. W skład kompilacji wchodzi aż 5 znakomitych gier akcji, które już wkrótce będzie można nabyć dzięki wydawnictwu Play-It:



- **Half-Life** - najbardziej przykuwająca, przerażająca i fascynująca gra akcji, jaką kiedykolwiek stworzono na komputery PC. Nastroju grozy, który potęgowany jest przez świetne grafikę i muzykę, nie da się porównać z żadnym horrorem. Half-Life to jednocześnie tytuł, który otrzymał najwięcej nagród w historii gier komputerowych. Do najważniejszych należy "Najlepsza gra roku 1998 Europy Środkowo-Wschodniej" w plebiscycie czytelników branży prasowej, a także tytuł "Gra roku" przyznany przez ponad 50 czasopism z całego świata

- **Opposing Force** - pierwszy dodatek do Half-Life'a, w którym do dyspozycji mamy cały odział szturmowy (medyka, inżyniera i 2 komandosów)

- **Blue Shift** - samodzielny dodatek, który dzięki zastosowaniu nowych technologii przyczynił się do przyznania nagrody "Gra wszech czasów" dla Half-Life'a przez opiniotwórczy zachodni magazyn PC Gamer

- **Uplink** - dodatkowe misje do Half-Life'a, wprowadzające nas jeszcze głębej w klimat grozy tej gry

- **Counter-strike** - to najpopularniejszy dodatek do trybu multiplayer. Do dyspozycji mamy cały arsenał pistoletów i karabinów maszynowych, używanych w specjalnych jednostkach wojskowych. Gracze wcielić się mogą w rolę Antyterrorystów lub Terrorystów. Ci pierwsi ochraniają VIP-ów, ratują zakładników, jednocześnie likwidując terrorystów, ci drudzy oczywiście na odwrót

- **Team Fortress** - znakomity dodatek przeznaczony tylko do trybu multiplayer. Cała zabawa polega na tym, że jest to gra zespołowa, gdzie grupy stowarzyszonych graczy walczą o jak najlepsze wyniki i bronią swoich baz przed wrogiem

Oprócz podstawowej wersji Half-Life i dodatkowych gier, Play-It w myśl zasady zawsze coś eXtra umieścił w pudełku:



- bonusową płytę z zestawem najlepszych dodatkowych modów
- kompendium wiedzy o grze w postaci offline'owej strony WWW
- industrialny kubek z emblematem gry!

Galactic Battlegrounds: Clone Campaings

Już 16 maja odbędzie się ogólnoświatowa premiera Episode II Gwiezdnych Wojen. W tym samym czasie szczęśliwi nabywcy Star Wars: Galactic Battlegrounds, RTS-a na engine'ie Age of Kings (zwany także nieco uszczypliwie Age of Star Wars), będą mogli sprawdzić siły w Clone Campaings (Kampaniach Klonów) - pierwszym oficjalnym rozszerzeniu gry. Co ciekawe, Clone Campaings, wprowadzające 2 nowe cywilizacje i ponad 200 jednostek, staną się tym samym pierwszą grą, w której odzwierciedlenie znajdzie wszystkie 5 dotychczas nakręconych części "Gwiezdnych Wojen!"





FLASH

w piach równo rok temu. Niestety czujemy się w przykrym obowiązku, by poinformować, że nic takiego nie miało miejsca, a strona, jaka przez moment wisiała podpięta pod Infogrames, zawisła tam przez pomyłkę... Ech...

Rise of Nations

Tytułowy Rise of Nations to RTS tworzony w Big Huge Games, studiu developerskim współtwórcy Civilization - Briana Reynoldsa, i zarazem bardzo poważny konkurent Wielkiej Matki. Rise of Nations bliżej przyjrzymy się już wkrótce.

Pepsi Max Extreme Sports PC

Już na przełomie kwietnia i maja wydana zostanie przez Techland Pepsi Max Extreme Sports, pecetowy port dreamcastowego edenu dla wszystkich fanów wirtualnych sportów ekstremalnych, stworzonego przez szwedzkie Innerloop Studios, autorów Project I.G.I. i aktualnie I.G.I. 2.

Promocja Manty

Jak informuje Manta "Wielka Płaszczka zapragnęła zachęcić swych klientów do ich wysyłania. Od tej pory każdy, kto wyśle pod adresem firmy wypełnione trzy karty rejestracyjne trzech dowolnych gier Manty, dostanie czwartą grę w prezencie!". Wow!

IM Group wydawcą Buki

Jak informuje IM Group, w ostatnim czasie nabyło ono prawa do wydania tytułów rosyjskiej Buki. Na jego mocy do końca 2002 wydany zostanie w Polsce m.in. Echelon: Wind Warriors - oficjalny dodatek do niezłego, acz mocno niedopracowanego futurystycznego symulatora - Echelona; Spells of Gold - RPG z elementami strategii ekonomicznej; Paradise Cracked - taktyczne cyberpunkowe RPG; Charm of War RPG/RTS rozgrywający się w świecie rosyjskich baśni; Midnight Nowhere - bardzo mroczna gra przygodowa; wreszcie MARCH: Offworld Recon, czyli miks strzelaniny 3D i symulacji taktycznej, rozgrywający się na Czerwonej Planecie! Warto zapamiętać każdy z tych tytułów!

Battle.net kontra Bnet D

Blizzard podjął kroki prawne przeciw "Bnet D" - projektowi emulowania blizzardowego Battle.netu, który nie wymagając jednostkowych kodów, umożliwiałby dzięki wykorzystywanie pirackich wersji m.in. Diablo, Starcraft czy zbliżający się wielkimi krokami do czerwcowej premiery Warcraft III!

Colin McRae Rally 3

Informowaliśmy już o tym, że w studiach Mistrzów Kodu (Codemasters) trwają prace nad trzecią częścią znakomitego "szkockiego" symulatora rajdów. Teraz uzupełniamy tę wieść o nowe szczegóły, które w tym czasie zostały ujawnione. Zatem: w CMR3 po raz pierwszy w pełni wcielimy się w postać Colina McRae - w grze bowiem prócz rajdów pojawia się cała sfabularyzowana w tym przypadku otoczka wokół nich. Co również ciekawe - tworzony jest przez zespół złożony z blisko 50 osób i w ścisłej współpracy z inżynierami z Forda. Dzięki temu posunięciu model samochodu focus RS WRC składa się z 13 tys. wielokątów, gdy w CMR2.0 miał zaledwie 800 (!). I co znacznie ważniejsze jego zachowanie nie będzie właściwie odbiegać od rzeczywistości! Ile w tym prawdy, dowiemy się najprawdopodobniej już pod koniec roku, tymczasem jednak - kilka fotek z rajdu zimowego...



Premiera GameCube - 3 maja!

Jak informuje Manta Mutlimedia polska premiera Nintendo GameCube, trzeciej z wielkiej konsolowej trójcy: PS2-Xbox-NGC, odbędzie się już 3 maja 2002, a więc dokładnie w ten sam dzień, w którym odkryje jej moc Europa!
Jednocześnie dzięki Mancie premiera NCG będzie połączona z wielką akcją „Każdy może zagrać na GameCube". Polega ona na tym, że we wszystkich hipermarketach sieci Selgros w całej Polsce, na specjalnych stanowiskach: GameCube+TV+2 joypady i gry na GameCube, można będzie przetestować ją osobiście i całkowicie za darmo!
Hipermarketów tych jest 7:

1. SELGROS KATOWICE - LWOWSKA 32
2. SELGROS ŁÓDŹ - ROKICIŃSKA 190/214
3. SELGROS POZNAŃ - ZAMENHOFA 133
4. SELGROS RADOM - CZARNIECKIEGO 112/116
5. SELGROS SZCZECIN - WALECZNYCH 66
6. SELGROS WARSZAWA - PRZYLESIE 3
7. SELGROS WROCŁAW - WROCŁAWSKA 4C

Sugerowana cena detaliczna NCG to 999 złotych. W dniu premiery dostępnych będzie 5 gier: Luigi's Mansion, Wave Race, Universal Studios WTA Tennis, Soccer, pod koniec miesiąca dołączą do nich 4 następne: Super Smash Bros., NBA Courtside 2002, Dark Summit, Pikmin. Jeśli więc zastanawialiście się nad niebanalnym prezentem na Dzień Dziecka - być może właśnie znaleźliście odpowiedź, co kupić!


COMPACT
disc


CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
evolva
PC-CDROM


evolva
PC-CDROM
www.cdaction.com.pl
evolva
PC-CDROM

GATUNEK: RTS

Tull a.k.a. Eld

WarCraft III

Reign Of Chaos

Czekamy na sequel kultowego Warcraft II i czekamy... Mijają kolejne miesiące, zmieniają się pory roku, lecą lata... A Warcraft III jak nie było, tak nie ma. Rok 2002 ma być jednak tym, który wstrząśnie światem - i Blizzard wreszcie zaprezentuje swoje nowe dziecko. Wszystkie znaki na ziemi i niebie na to wskazują, a radość fanów mąci tylko jedno - obawa, czy Warcraft III: Reign Of Chaos okaże się lepszy od poprzedniej części?

Fabuła

Rzecz dzieje się w piętnaście lat po wydarzeniach opisanych w Warcraft II. Główna oś fabuły koncentruje się na postaci młodego orka imieniem Thrall. Przez lata niewolnika ludzkiej rasy - czas niewoli uczynił go rozumnym i inteligentnym; niemal tak jak ludzie, a jednocześnie silnym i odważnym jak pozostali przedstawiciele rasy orków. Po ucieczce z niewoli Thrall przystępuje do realizacji marzeń. Udaje mu się zjednoczyć czy raczej podporządkować klany orków i wyruszyć na wojnę z ludzką rasą. Thrall jest przekonany o wygranej - wszak udało mu się odbudować w orkach ich szamańskie korzenie i wyzwolić spod jarzma Legionu. Silniejsi niż kiedykolwiek i zjednoczeni we wspólnym celu orkowie nadchodzą, by odzyskać należne im miejsce w hierarchii królestwa Azeroth.



Co to jest RPS?

To nazwa sformułowana przez Blizzard na potrzeby Warcraft III: Reign Of Chaos i pozostająca bardziej nazwą niż danym gatunkiem gry. Według Blizzarda RPS (Role Playing Strategy) to coś pomiędzy typowym erteesem a erpegie, przy czym elementy RPG ograniczono tu do minimum. Właściwości erpegie mają głównie przejawiać się pod postacią herosów dowodzących oddziałami, poprzez wykonywanie questów oraz możliwość napotkania NPC. Pewnie coś takiego byłoby rewolucją jakieś dwa-trzy lata temu, ale dzisiaj nikogo już w ertesach nie szokuje. Przerabialiśmy to już w Warlords Battlecry II czy Age Of Empires. Dla nas to żadna nowość, lecz zwykły ertees - choć nowoczesny. Co się zaś tyczy elementów strategii, programiści Blizzarda obiecują, że tym razem o wyniku bitwy decydować będą zdolności taktyczne gracza, a nie ilość stworzonych jednostek.



Rasy

Liczba ras dostępnych w Warcraft III: Reign Of Chaos wzrosła do czterech. Obok doskonale nam znanych ludzi i orków pojawiły się rasy nocnych elfów i nieumarłych. Żyjące w leśnych odstępach elfy są potomkami najstarszej rasy zamieszkującej Azeroth. Również one jako pierwsze odkryły magię. Jej lekkomyślne używanie doprowadziło do tego, że w Azeroth pojawił się Legion. Elfy po zażartej wojnie odparły najeźdźców, ale od tamtej pory wyrzekły się magii. Z natury są sprawiedliwe i honorowe, lecz zarazem bardzo nieufne. Armia nieumarłych składa się natomiast z tysięcy ożywionych truposzy pod wodzą Ner'zhula, króla Lich. Armia ta stale się powiększa, włączając w swoje szeregi coraz to nowych umarłych.

Herosi

Wyżej już wspomniałem o obecności bohaterów na polu walki. To oni prowadzą wojska do boju, walcząc częstokroć za kilka innych jednostek oraz wspierając moralnie podwładnych. Wzorem bohaterów erpegie mają trzy parametry określające ich podstawowe umiejętności: inteligencję, siłę i zręczność. Rzecz jasna, w trakcie gry wzrastają one, a sami bohaterowie dość znacznie się od siebie różnią. Ot, chociażby taki krasnoludzki heros - Król Gór (walczący w ludzkiej armii), który imponuje siłą, a walczy za pomocą młota i topora. Dla porównania Archmage używa w walce magicznej różdżki, siejąc czarami prawdziwe spustoszenie wśród wrogów; ich najważniejszym parametrem jest inteligencja. Spory nacisk położono na czary, jakimi dysponuje bohater czy może raczej na system ich nauki. Wygląda to mniej więcej tak samo jak w Heroes Of Might & Magic, czyli po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów gracz jest pytany, jaki rodzaj magii wybiera. By dopełnić formalności, należy wspomnieć, że bohaterowie mogą nosić przy sobie zdobyte w walce artefakty (maksymalnie cztery), które dają dodatkowe atrybuty podczas ataku lub obrony oraz wpływają na podległe jednostki. Najciekawsze jednak w tym wszystkim jest to, że bohaterów będziemy mogli po śmierci wskrzeszać, a wraz z nimi powrócą ich artefakty oraz umiejętności. Nie jestem pewien, czy to aby na pewno dobry pomysł...

Jednostki

Ten element gry - rzecz jasna - został znacznie rozbudowany. Jednostek przybyło (zasada: nowe rasy = nowe jednostki), a do tego zyskały one specjalne zdolności - część z nich posiadła także umiejętność czarowania. Nowe rasy są reprezentowane przez chociażby bardzo celnie strzelające łuczniczki, latające chimery i świetnie walczące włóczniami driady (nocne elfy) oraz atakujące pazurami ghoule i miotających czarami nekromanantów (nieumarli). Umiejętności specjalne to, np. w przypadku ghoula - kanibalizm. Ghoule zjadają trupy pokonanych przeciwników, tym samym uzdrawiając siebie. Z kolei łuczniczki mogą się ukrywać. Jedyna rzecz, która nam się w redakcji nie podoba - a tyczy się jednostek - to brak okrętów bojowych. O ile jednostki latające są, to pływających brak - i to będzie z pewnością spory minus Warcraft III: Reign Of Chaos. Wszyscy chyba dobrze pamiętają, jakie emocje w poprzedniej części wzbudzały bitwy morskie?

Multiplayer

Jeśli chodzi o grę w sieci - walczyć będziemy na usprawnionym Battle.net. Sporo w nim zmieniono, by nałogowy gracz mógł się w pełni cieszyć grą oraz delektować własnymi statystykami. Co się zaś tyczy gry - mamy tu opcje, takie jak wspólną walkę z komputerem, tryb obserwacji, wymianę surowców pomiędzy graczami, grę do 12 graczy w jednej grze, wiele typów gry i kilka innych nowości.



Artefakt

Jako się rzekło, każdy z bohaterów będzie mógł nosić przy sobie do czterech artefaktów. Oczywiście jeśli znajdzie lepszy od tego, którego aktualnie używa, będzie mógł się go pozbyć na rzecz nowego. Artefakty kupujemy lub też zdobywamy na pokonanym wrogu. Żeby było ciekawiej, panowie z Blizzarda podzielili przedmioty na kilka kategorii i tak niektórych artefaktów można użyć tylko raz, innych kilkakrotnie, niektóre zaś działają przez cały czas, kiedy bohater je nosi przy sobie. Do tych ostatnich zaliczają się chociażby buty szybkości, elfie buty (zwiększają prędkość oraz obronność) czy korona królów (zwiększa inteligencję). Do jednorazowego użytku służą np. wisior reinkarnacji (pozwala wskrzesić po śmierci bohatera), mikstura leczenia (regeneruje część utraconego zdrowia) oraz mina lądowa. Natomiast kilkakrotnie możemy wykorzystać artefakty, takie jak amulet wezwania (teleportuje wybrane jednostki w pobliże bohatera) lub kryształowa kula (odkrywa wybrany kawałek mapy i ukazuje jednostki wroga).





Grafika

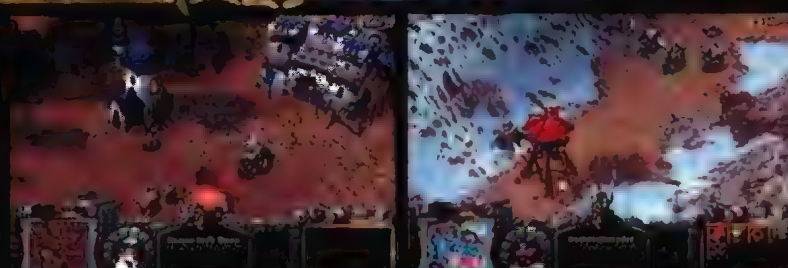
Najwięcej kontrowersji wśród fanów budzi chyba przeniesienie Warcrafta w trzeci wymiar. Owszem, screeny i filmy prezentują się imponująco, ale i to nie jest w stanie do końca przekonać sceptyków. Cóż, może sami się przekonają do gry, gdy tylko znajdzie się ona na półkach sklepowych? Tak czy inaczej tym razem Azeroth zostanie ukazany z takiej perspektywy jak w serii Myth czy Shogun. Z tą jednak różnicą, iż świat Warcraft III: Reign Of Chaos jest dużo bogatszy w detale. Pierwsza sprawa to mapy. Mamy tutaj prawdziwe bogactwo natury w postaci zwierzątek oraz kwiatków, a także zróżnicowanie scenerii (góry, lasy, rzeki etc.). Druga rzecz, jaka rzuca się w oczy na screenach czy w filmach, to wygląd i animacje postaci. Jednostki są piękne i szczegółowe, cudnie animowane; ale jeszcze lepiej wyglądają bohaterowie wyraźnie wyróżniający się na tle innych jednostek. No i wreszcie budynki, które biją chyba na głowę wszystko to, co do tej pory widzieliśmy w erteesach. Tutaj panowie z Blizzarda popisali się sporą inwencją oraz wyobraźnią, a budynki poszczególnych ras różnią się dość znacznie. Ludzkie budowle przypominają średniowieczne miasta, tymczasem elfie osiedla są dobrze zamaskowane wśród leśnych ostajów. Oprócz tego napotkamy także w grze neutralne budynki, w których możemy zakupić artefakty oraz jednostki. Takimi naturalnymi budynkami są np. goblińskie laboratoria czy targ.



Reign Of Chaos nadchodzi!

Ponoć w czerwcu... tak głoszą ostatnie wieści z Blizzarda, choć - tak obstawiamy w redakcji - data premiery ulegnie ponownie lekkiemu przesunięciu. Obyśmy jednak nie mieli racji i już w czerwcu napawali się Warcraft III: Reign Of Chaos.

Warcraft III: Reign Of Chaos
Producent: Blizzard



On'ik

Czy ktoś kojarzy nazwę Kinesoft? Nie, nie ty, MacAbra. Ktoś inny? Nie? Otóż firma ta dokonała prawdziwego przełomu w grach - jako pierwsza wypuściła dobrą (również technicznie jak na tamte czasy) grę pod Windows. Teraz pod szyldem Kinesoftu grupa developerska In-House przygotowuje nową pozycję - Crimson Order.

GATUNEK: TPP/SIM



CRIMSON ORDER

Trzeba przyznać, że już od lat przygotowuje i przygotować nie może - "Szkarłatny Rozkaz" jest w produkcji już od... 1997 roku! Przez ten czas całe tuziny programistów przewinęło się przez ten projekt - jaką grą to zaowocuje, nie wiadomo: z doświadczenia jednak wiem, że przedłużanie w nieskończoność daty wydania gry nie służy jej zbyt dobrze (w tym miejscu redakcja chciałaby gorąco pozdrowić twórców Duke Nukem Forever).

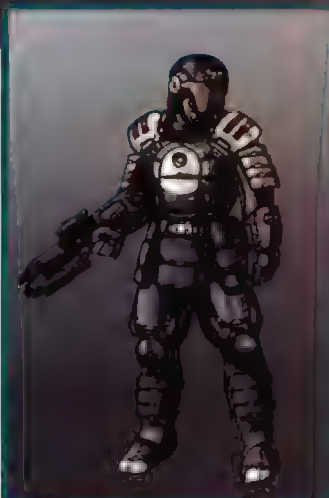
Nie ma jednak co szufladkować Crimson Order, gdyż może ona zrobić nam sporą całkiem miłą niespodziankę. Jej fabuła bazuje na powieści Poula Andersena - jest XXVI wiek. Ziemię zaatakowali źli Obcy, którzy chcą zapanować nad wszechświatem. Po takim rozpoczęciu od razu wiem, że książki nie przeczytam. Jednak jak na grę - fabuła nie jest gorsza (lepsza też nie) od setek innych, zwłaszcza że ewentualne braki w pełni rekompensują pozostałe jej aspekty.

Crimson Order to tzw. tactical combat - grający wcześniej np. w Rainbow Six będą mniej więcej wiedzieć, czego mogą się spodziewać. Autorzy obiecują, że dadzą graczowi bardzo dużą swobodę w poczynaniach. Oczywiście w grze pojawią się misje do wypełnienia, ale już kolejność, w jakiej ktoś będzie chciał je wypełnić, zależy tylko od niego. Będzie można spokojnie, z widoku trzeciej osoby, przeszukiwać cały świat gry, nie będąc skrępowanym liniowym scenariuszem. Innym pozytywnym aspektem produkcji jest też to, że misje będą dość zróżnicowane i nie napotkamy zbyt często na taką, w której będzie chodziło tylko o wyrżnięcie wszystkiego, co obce.

Celem gry będzie zniszczenie obiektów, w których ludzie we współpracy z Obcymi tworzą przeróżne śmiercionośne projekty. Podczas gry można będzie wyczuć klimat trochę podobny do tego z Fallouta. Świat ma być bogaty w szczegóły i wzajemne zależności - autorzy mówią, że spędzili kupę czasu nad tym, żeby wszystko współgrało ze sobą i aby uniknąć nieścisłości w scenariuszu. Chyba trzeba im wierzyć - od 97 roku mieli kupę czasu.

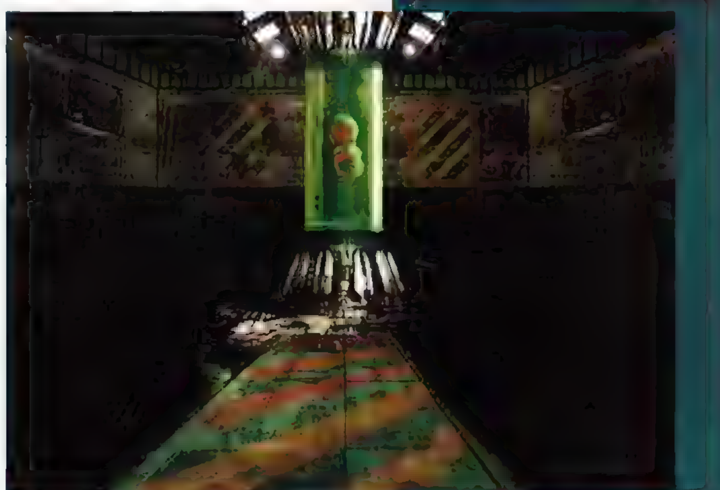
Autorzy obiecują, że AI będzie stało na bardzo wysokim poziomie - nie zdarzyło się zresztą, żeby ktokolwiek mówił inaczej o własnym produkcie, ale to już inna para kaloszy. Gracz w Crimson Order kontroluje tylko jedną postać - dowodzącego Marka, reszta drużyny jest pod jego rozkazami - jednak każdy ma mieć własne sposoby rozwiązywania problemów. Jako dowódca gracz będzie mógł przekazać im kilka krótkich poleceń: stój w miejscu, atakuj wszystko, co widzisz etc. Trochę przypomina mi to rozwiązanie Spec Ops i Rainbow Six. W przeciwieństwie do tych tytułów jednak gracz będzie musiał stawić czoło nie tylko ludziom, ale i przeróżnym zmutowanym stworom - czyli klasyka. Innym nawiązaniem do R6 Toma Clancy'ego są pewne elementy inspirowane przez RPG. Gracz będzie mógł samodzielnie wyposażyć kompanów, wyboru najlepiej dokonać na podstawie statystyk, które opisują każdego z członków zespołu. Inną ciekawą rzeczą jest to, że poczynania gracza będą miały znaczący wpływ na fabułę również na wydarzenia, które dopiero będą miały miejsce. Nie jest to nic nowego, ale i tak autorzy często o takim uprzyjemnieniu akcji zapominają.

W produkcji Kinesoft nie zabraknie oczywiście trybu multiplayer - ten będzie inspirowany Counter Strike'iem. Naturalnie żadnych deathmatchy, tylko możliwość kooperacji. Wszystko to sprawia, że na Crimson Order można czekać może bez zacierania rąk, ale na pewno z pewną dozą ciekawości.



Crimson Order

Producent: **In-house**



Może odrobinę taktyki?

GATUNEK: STRATEGIA

Far West

Tuli a.k.a. Eld

Gier o Dzikim Zachodzie było już kilka. W tym miejscu wypada wspomnieć chociażby takie udane tytuły jak ertees America, przygodówkę z elementami gry akcji Wild Wild West, rewelacyjną strategię Desperados czy też stareńkie, acz w zamierzchłych czasach cudowne - Colorado. Kolejną grą, która ma ambicje podbić Dziki Zachód, jest przygotowywany właśnie w stajni JoWood Far West.

Któż z dzieciaków nie marzył, by być kowbojem? Kiedy ja byłem małolatem, chyba każdy oglądał z zapałem westerny, a następnie śnił o rozległej prerii, stadach bizonów, indiańskich squaw... Khem, tu się trochę rozpędziłem, ale chyba wiadomo, o co chodzi, prawda? W dzisiejszych czasach dzieciaki chyba jednak wolą spędzać czas przed ekranem monitora niż na oglądaniu westernów z Johnem Waynem, dlatego też panowie z JoWood upatrują szansę na zarobienie kasy w przypadku Far West.







Far West to - w założeniach - dokładna symulacja życia na Dzikim Zachodzie. Gracz ubiera się w kowbojski kapelusz z wielkim rondem ranczera. Zadanie jest całkiem proste, mianowicie należy rozbudować swoje ranczo i zająć się handlem bydła tak, by twój sejf zapełnił się po brzegi ślicznymi dolarami. Oczywiście w tym przypadku żyłą złota są stada bydła, których pilnują najęci za odpowiednią gotówkę kowboje. Niestety bydło notorycznie kradną bandyci lub Indianie. Z tego też powodu ważnym elementem gry jest utrzymanie wysokiego morale kowbojów. Są szczęśliwi, gdy za sprawą kuchni ich życie na pastwiskach staje się bardziej luksusowe. Gorąca kawa i fasola wspaniale wpływają

W to zagramy już wkrótce...

na ich samopoczucie, a tym samym chęć opiekowania się stadami. Wraz z rozbudową rancza możemy zdecydować się na zbudowanie fortuny w zgodzie z prawem lub też wybrać drogę zdecydowanie niezgodną z zasadami dobrego wychowania. Za garść dolarów istnieje możliwość wyszkolenia własnych gringo na... bandytów! Wówczas możemy im zlecać napady na wioski Indian, saloony, banki etc. Zresztą miasta odkrywają również istotną rolę w grze jak pastwiska - dzieją się tu równie ważne dla rozgrywki wydarzenia. Ot, chociażby wizyty w salonie wpływają na motywację gringo. W sumie zatem czeka nas gra, która będzie najwyraźniej mieszanką elementów strategii i po trosze gry akcji. Autorzy obiecują, że dołożą wszelkich starań, by handel nie stanowił tylko dodatku, ale był ważną częścią gry. Czy jednak faktycznie Far West będzie dokładną symulacją życia na Dzikim Zachodzie? Co do tego mam pewne wątpliwości.





Niezbyt dobrą wiadomość mam dla posiadaczy słabszego sprzętu - aby zagrać w Far West należy mieć nieźle wypasiony sprzęcik. Wymagania minimalne to Pentiawka 700 i 128 MB RAM.

Sporo jak na grę strategiczną, ale graficy JoWood zapewniają, że będzie na co popatrzeć. Trójwymiarowa grafika w połączeniu z bardzo dokładnymi postaciami kowbojów, mieszkańców miasteczek, Indian, a także zwierzęta (krowy, psy itd.) czy elementy krajobrazu na screenach wyglądają całkiem przyzwoicie. Także filmiki, zapowiadające grę, prezentują realistyczne animacje, tak więc można mieć nadzieję, że będziemy mieli do czynienia z naprawdę dobrym tytułem.



Far West

Producent: **JoWood**

W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: TPP

CONSEAL

Eld

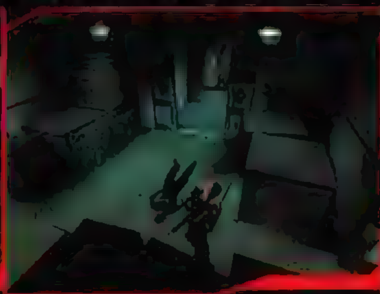
Ech... inwazja kobiet na nasze monitory ciągle trwa, czego dobitnym dowodem jest gra pod tytułem Conseal. Kolejny TPP z przedstawicielką płci pięknej w roli głównej. Znowu piękna oraz ponętna dama pacyfikuje wrednych drabów, wychodząc zwycięsko z każdej potyczki.

Kitty Hawk - lat dwadzieścia kilka. Sympatyczna blondynka ze spiętymi w mały kucyk włosami. Wymiarów niestety brak. W armii amerykańskiej ta niepozorna kobietka ma jednak stopień porucznika. Jest pilotem śmigłowca, choć ma także za sobą intensywne szkolenie w walce wręcz. Aczkolwiek nigdy by jej nie przyszło do głowy, że to szkolenie do czegoś się jej przyda w przyszłości. Jak się okazuje, była w błędzie. Pewnego razu otrzymuje rozkaz przetransportowania majora Jeffreysa z jednostek S.E.A.L. do tajnej bazy na pewnej wyspie gdzieś na Pacyfiku. Podczas lotu śmigłowiec zostaje zestrzelony i z rozbitego wraku jako jedyna wydostaje się Kitty. Szybko wychodzi z szoku i w pierwszym odruchu postanawia skontaktować się z dowództwem. Kiedy wreszcie udaje jej się połączyć z przełożonymi, dowiaduje się, iż pomoc nie będzie do niej mogła dotrzeć, dopóki nie unieszkodliwi stanowisk obrony przeciwlotniczej. Chcąc, nie chcąc, musi dostosować się do nowej sytuacji i walcząc o życie przeistoczyć się w bohaterkę pokroju Ellen Ripley z Obcego.

Tak właśnie rozpoczyna się akcja. Sama gra to - jak zapewniają autorzy w presspacku (bardzo lakonicznym w zasadzie poza fabułą i screenami nic w nim nie ma) - połączenie TPP ze strategią oraz grą taktyczną. Coś pośredniego pomiędzy Tomb Raiderem i Thiefem. Kitty nie jest wszak prawdziwym komandosem postury Arniego i raczej przekrada się w głąb bazy przeciwnika oraz po cichu likwiduje strażników, niż idzie przed siebie, rozsmarowując wszystko, co się rusza, wielkim shotgunem. Sprawę dodatkowo utrudniają całkiem inteligentni przeciwnicy. Snajperzy i strażnicy bynajmniej nie śpią podczas warty, ukryci pośród drzew pilnie rozglądają się za potencjalnymi intruzami. Duży nacisk położono także na interakcję z napotkanymi NPC. Rozmowy z nimi często prowadzą do rozwiązania jakiejś zagadki tudzież wyboru mniej niebezpiecznej drogi. Taką niezmiernie pomocną postacią jest chociażby doktor Spiner, który kilkakrotnie ratuje Kitty z tarapatów.

Nie gorzej prezentuje się na screenach grafika Conseala. Nowoczesny silniczek ma - według programistów - wszystkie







9974

potrzebne bajery, by przyciągnąć oko gracza. I sądząc po tym, co dane mi było widzieć, nie są to czcze przechwałki. Pełne 3D, rozległe otwarte lokacje oraz wnętrza olbrzymiej bazy robią spore wrażenie. Zielona dżungla przeraża potężną plątaniną drzew spowitych oparami mgły. Klimat potęgowany jest dodatkowo przez padający chwilami deszcz. Wnętrza bazy natomiast kojarzyć się ...gą z lokacjami z Alien vs. Predator 2. ...c mam pewne wątpliwości, czy dorówna jej klasą. W grze zobaczymy również całe mnóstwo wysokiej jakości cut-scenek, które mają wzbogacić klimat gry.

Podobno Conseal ma być idealną równoważnią pomiędzy grą akcji a strategią ze znakomitą oprawą graficzną. Czy tak będzie w rzeczywistości, przekonamy się już za kilkanaście tygodni.

Conseal
Producent: JoWood

W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: RTS

Cultures 2

Eld

Pamiętacie jeszcze gierką o dumnej nazwie Cultures - Discovery Of Vinland? Taka sympatyczna gierka o Wikingach w klimatach Settlers czy Alien Nations. Akcja jej przenosiła nas do Ameryki Północnej, gdzie około roku tysięcznego wylądowali podróżnicy w rogatych hełmach (po prawdzie te rogate hełmy to wymysł hollywoodzkich reżyserów, ale to szczegół).

Dla odmiany część druga Cultures zabierze nas w podróż po Europie i Bliskim Wschodzie sprzed tysiąca lat. Bohaterem ponownie jest Bjarni, doskonale znany graczom z pierwszej odsłony. W zasadzie gra zaczyna się od snu, w którym widzi on straszliwą wizję Ragnarok. W śnie Bjarni razem z trzema nieznanymi mu herosami walczy przeciw wężowi Midgard w celu ocalenia świata. Sen był tak przekonywujący, że Bjarni postanawia rozwikłać zagadkę tajemniczej wizji. By tego dokonać, będzie musiał pokonać całą Europę, a podczas wyprawy napotka m.in. Franków, Bizantyjczyków i Saracenów. Pewnie zaskoczę was, jeśli powiem, że z każdej nacji gracz musi pozyskać herosa, by skompletować drużynę. Po dokonaniu tego oraz zebraniu części klucza do wrót Valhalli Bjarni wraz z drużyną ruszy do ostatecznego boju. Dodać w tym miejscu należy, że każda z czekających nas misji ma bazować na wydarzeniach historycznych. Sporo dowiemy się o historii kontynentu, czytając informacje przed misjami.

Jak widać, już sama fabuła zapowiada dość istotne zmiany w porównaniu do Cultures - Discovery Of Vinland. Kampania oferuje nam już nie tylko grę w klon Settlers, ale także - po części - erpegie. Każda z jednostek w grze ma własne umiejętności, które - rzecz jasna - rosną w trakcie kampanii, a poza tym dochodzą do tego przeróżne przedmioty: te można znaleźć na mapie lub też wyprodukować. Ot, chociażby buty, dzięki którym jednostka szybciej się porusza. Oczywiście są to bardziej elementy pseudoerpegie, ale dzięki nim mamy większą motywację do eksploracji mapy. Poza tym cele misji są różne od tych znanych z innych "boskich simów". W Cultures 2 chodzi o jak najszybsze wybudowanie osady, efektywne rozbudowanie tejże, a następnie stworzenie silnej armii. Wszystko to w tempie iście olimpijskim. Bardzo dobrze stało się, że maksymalnie uproszczono zarządzanie zasobami naturalnymi, stawiając na walkę, czyli maksymalną rozrywkę. Dzięki temu gracz może się skoncentrować na walce z wrogiem, odkrywaniu nowych terenów czy też handlu. Oczywiście nie znaczy to, że wszystkie misje są do siebie podobne, bo tak nie jest. Także w tym względzie programiści starali się urozmaicić zabawę.

Jednocześnie zmianie uległ system modyfikacji budynków. W części pierwszej system ten starano się uczynić unikalnym w tego rodzaju grach i choć udało się to, jednak przy okazji skomplikowano rozgrywkę, przez co grywalność nie była tak wysoka, jakbyśmy sobie życzyli. Nie ulepszaliśmy jako tako budynków, lecz szkoliliśmy np. drwali, budowaliśmy namiot, a kiedy drwal podnosił umiejętności, stawialiśmy tartak itd. Dlatego nastąpiły w tej kwestii zmiany po to, by zwiększyć grywalność. Obecnie wygląda to mniej więcej tak samo jak w innych erteesach czy "boskich simach". Można ulepszać budynki i produkować potrzebne do rozbudowy narzędzia w warsztacie. Przy okazji w znacznym stopniu rozbudowano drzewko technologiczne, w którym przybyło sporo nowych jednostek, budynków oraz narzędzi.

Następna poważna zmiana tyczy się wojska. Postacie zostały obdarzone większą inteligencją, walczą z głową i wykazują się rozsądkiem w krytycznych sytuacjach. Uciekają, kiedy wróg ma przewagę liczebną i atakują, jeśli w pobliżu przebywają kamraci, a szanse na zwycięstwo są duże. Każdy żołnierz ma także przy sobie kilka przedmiotów ulepszających broń czy też zbroję. Kiedy tylko zapragniemy, jednostka może dobyć innej broni lub też ją porzucić. Noszenie przedmiotów wpływa bowiem także na ich szybkość. Co ciekawe, autorzy obiecują również pewne innowacje w grze. Choćby taki przykład: koło naszej wioski widzisz przechadzających się cywilów wroga. Ignorujesz ich, a tymczasem ci nagle zrzucają wierzchnie okrycie i okazuje się, że są to jak najbardziej uzbrojeni żołnierze! Natychmiast też gotują twoim podwładnym krwawą łaźnię.

Nie obeszło się także bez dodania sporej ilości nowych jednostek. Pojawiły się jednostki specjalne takie jak katapulty do niszczenia budynków. Oprócz tego - jak już wyżej wspomniałem - możemy dowolnie uzbroić naszych brodatych podwładnych, dlatego są możliwe niemal dowolne kombinacje jednostek. Nie ma przeszkód, by jeden wiking chodził w ciężkiej zbroi i dzierżył w rękach krótki łuk, a drugi biegał z włócznią i bez blachy na karku.

Teraz trochę szerzej o wspomnianych już przedmiotach, znajdywanych na mapie, gdyż wygląda na to, że ma to być ważny element Cultures 2. Przedmioty te możemy znaleźć na mapie (w większości przypadków są one ukryte), zdobyć w wyniku handlu z inną nacją lub też otrzymać jako nagrodę za wykonanie jakiegoś zadania. Kiedy gracz wejdzie w posiadanie takowego przedmiotu, zostaje poinformowany o tym, czy może go od razu użyć, czy też trzeba go odesłać do osady w celu przeprowadzenia analizy (cokolwiek to oznacza). Odnalezienie zwoju technologicznego oznacza możliwość wymyślenia nowej technologii. Z kolei zwój dyplomatyczny pozwala pozyskać sojusznika oraz handlować. Znaleziony skarb - jak łatwo się domyślić - daje kasę, a duch w butelce możliwość wybudowania czegoś za darmo. Znajdziek jest dużo, dużo więcej - o czym przekonamy się, jak tylko gra ukaże się w sklepach.

No i na deser pozostała oprawa wizualna. Podobnie jak w części pierwszej, jest na co popatrzeć, choć grafika wcale znacząco się nie zmieniła. Raczej ulepszono engine gry, zwłaszcza jego 3D, zwiększając nawet do dwudziestu razy mapy, dodając mnóstwo szczegółów oraz poprawiając animacje postaci. Na mapach ujrzymy duże miasta, jak choćby Paryż, Bizancjum, Londyn etc. Podczas gry towarzyszyć nam ma muzyka zmieniająca się wraz z sytuacją na ekranie monitora.

Cultures - Discovery Of Vinland było grą całkiem dobrą, ale wygląda na to, że część druga będzie dużo lepsza. I bardzo dobrze, bo przecież o to chodzi, by sequele były lepsze od pierwowzorów. Z niecierpliwością oczekuję Cultures 2.

CDA

Cultures 2

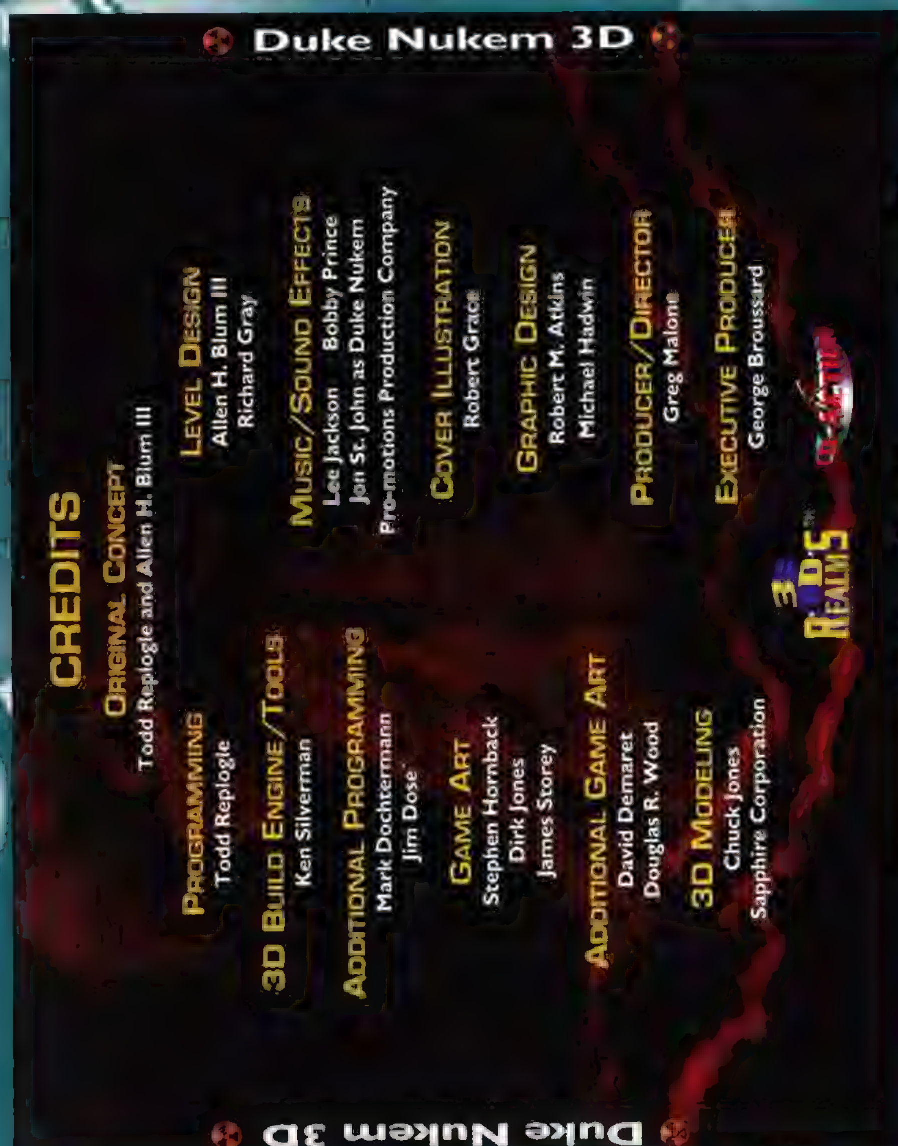
Producent: JoWood



W to zagramy już wkrótce...







Rozstrzygnięcie konkursu Jay & Bob

Gadżety (T-Shirty i baseballówki) z filmu Jay & Bob otrzymują:

Sławomir Fronk, Radom;
Adam Najozik, Warszawa;
Wojtek Stabba, Tczew;
Łukasz Gasperowicz, Kargowa;
Radosław Honkisz, Mikołów;
Rafał Maciejewski, Radzyń Podlaski;
Szymon Tomczyk, Bogoria;
Grzegorz Kiziewicz, Białystok Grabówka;
Tomasz Koziński, Kórnik;
Konrad Bucki, Parczew;

Konkurs Zoltrixa i CD-Action rozstrzygnięty

Poprawne były wszystkie odpowiedzi.

Głośniki PENTAGON wylosowali:

1. Grzegorz Grela, Sosnowiec
2. Łukasz Sebastyański, Olsztyn
3. Agnieszka Pikula, Jaroszów

Modem Integra wylosowali:

1. Stanisław Tokarski, Słupsk
2. Roman Markowski, Sztum
3. Anna Sereda, Wrocław
4. Jakub Choiński, Kielce
5. Krzysztof Krajnik, Gdańsk
6. Krzysztof Tyczyński, Stęszew

Kamery CYBERCAM wylosowali:

1. Marcin Klonowski, Dobrzyca
2. Remigiusz Zygalski, Gorzów Wielkopolski
3. Jarosław Kobyłka, Głogów
4. Tadeusz Kubiński, Karpniki
5. Karol Haupt, Konin
6. Witold Firek, Warszawa
7. Tomasz Sosnowski, Jędrzejów
8. Krzysztof Skórkowski, Strzegom
9. Janusz Smutek, Lublin
10. Zbigniew Markiewicz, Wrocław

Dodatkowo modem AQUILA wylosowali:

1. Paweł Czarnocki, Komorów
2. Tomasz Kiedroń, Mikołów
3. Piotr Marciniak, Olsztyn
4. Piotr Rafałowicz, Białystok
5. Łukasz Świetlik, Siemianowice
6. Andrzej Burczak, Baranów
7. Wojciech Barwina, Sępólno
8. Agnieszka Cieślik, Częstochowa
9. Władysław Niewierowski, Szczecin
10. Tomasz Garbarz, Knurów
11. Tomasz Niedoba, Kraków
12. Adrian Kamiński, Piła
13. Anna Komorowska, Kraków
14. Paweł Michalec, Bielsko Biała
15. Wojciech Jędrasik, Warszawa
16. Remigiusz Suszyński, Grudziądz
17. Dariusz Marciniak, Gdańsk
18. Krzysztof Osos, Skąpe
19. Krzysztof Frankowski, Sokolniki
20. Patryk Papież, Skierniewice



GATUNEK: FPP

Y-Project

■ gem

W pierwszych tygodniach lutego niemiecka Westka Entertainment, twórcy Arcatery: Mrocznego Bractwa ujawnili oficjalnie kolejny, zajmujący ich aktualnie od około roku - 'project' zatytułowany... Y-Project. Wieść ta zaś odbiła się w światku gier nadspodziewanie głośnym echem. Nie dlatego jednak, że Arcatera była czymś nadzwyczajnym - sami jej twórcy przyznali, że była zbyt staroświecka pod względem formy i statyczna, gdy mowa o treści. Dlatego, że pierwszą nazwą obok Y-Project, jaka wpada w oko przy przeglądaniu informacji prasowej, jest Unreal engine. Po wtóre zaś - zbyt często jak na zwykły zbieg okoliczności powtarza się w niej tytuł Deus Ex!...









Y-Project w informacji prasowej ukazany został jako first person shooter z elementami gier role-playing i bardzo mocno zarysowanym wątkiem fabularnym. To ostatnie, mieszcząc się w pojemnym nurcie science fiction zawiedzie nas 200 lat w przyszłość, na skolonizowaną przed 3 pokoleniami planetę, do skrytego szklaną kopułą miasta. Pech chce, byśmy trafili tam akurat w chwili, gdy osłona przed niezbyt przyjaznym światem zewnętrznym pęka, a przez szczelinę wlewa się niepoliczalna armia insektoidalnych Obcych! Jak się okaże w trakcie gry, robale te mają wspólnego przodka - owada, poddanego jeszcze na pokładzie statku kolonistów tytułowemu projektowi Y, który uciekł w chwili lądowania. Słowem: "ludzie ludziom zgotowali ten los...".

Bohaterem Y-Project jest nieznany z imienia żołnierz, który - zdaje się - ma pewne pojęcie, co i jak czynić, by wyprowadzić ogarnięte paniką miasto z chaosu, w jakim znalazło się przez inwazję robali. Z tego też względu o jego usługi rywalizują dwie frakcje - militarna, reprezentowana przez ministra obrony koloni, oraz naukowa, z ministrem ds. rozwoju naukowego na czele. Naturalnie nie czynią one tego zupełnie bezinteresownie - prawdziwą stawką jest przecież, gdy dopalą się ostatnie zgliszcza i przestanie drgać ostatni insektoidalny żewłok, sprawowanie kontroli nad całym miastem! Ten układ jednak pozwoli na realizowanie przynajmniej części tego, co twórcy Y-Project postawili sobie za cel - czegoś, co można zawrzeć w słowach: niemal całkowita wolność wyborów!

Gra bazuje na systemie zadań wykonywanych dla i z pomocą jednej bądź drugiej strony. Tylko od nas zależeć ma - i tu po raz pierwszy pojawia się jako odnośnik znakomity Deus Ex - wybór sposobu jego wykonania: czy z wykorzystaniem siły, czy raczej pokonania zagrożenia poprzez np. wyeliminowanie jego przyczyn. Decyzja popierania np. militarystów (w nadziei otrzymania od nich np. wyjątkowo głośnej pukawki) nie oznacza jednak wcale, że nie będziemy mogli wykonać zlecenia naukowców. Warto jednak wiedzieć, że każda ze stron ma własne doświadczenie, które przekładać się ma na - np. - prawo wglądu w zaawansowane narzędzia lub broń. W trakcie gry pojawią się także zadania dodatkowe - takie, które nie są niezbędne do zakończenia gry, jednak pominięcie ich pozbawi nas ważnej informacji czy ułatwiającego życie w dalszych zadaniach przedmiotu.

Jak na tytuł rodem z first person shooterów (role-playowej jego gałęzi wprawdzie, ale zawsze) przystało, Y-Project oferować ma cały arsenał złożony z 16 rodzajów broni. 5 z nich to broń "neutralna", możliwa do znalezienia w trakcie gry, pozostałe wymagać będą ścisłej współpracy z którymś z eks ministerstw. Co ciekawe, niemożliwe będzie posiadanie wszystkich 16 w trakcie jednej gry: wybór jednej z nich automatycznie wyeliminuje równoległą broń drugiej strony. Co ciekawe również (i co znów przywodzi na myśl Deus Ex), każdą z nich da się modyfikować, przy czym modyfikacje te (np. zwiększające szybkostrzelność i siłę ognia, ale i celowniki optyczne lub detektory ruchu) zależeć mają od tego, czy aktualnie nasze alter

...owiedziało się po stronie siły czy ... Słowem: opcji ma być dziesiątki!

...mierzeńcem Y-Project jest Unreal ...ne - cudowne dziecko Epica. Wybór ...daniem twórców gry, był oczywi... jest jednym z najbardziej zaawansowanych silników graficznych dostęp... na rynku, a przy tym jest elastycz... tyle, że możliwe stało się zrealizo...nie większości punktów z listy życzeń ...ców. Pierwszą z nich było ukazanie ... z perspektywy umożliwiającej naj...iejsze "zjednoczenie" z bohaterem - ...o oczu. Jednocześnie otrzymali na...rzędzie pozwalające na wykorzystanie w ...efektów, jakich nie mają jak dotąd ...e nam silniki graficzne, m.in. dyna...nie oświetlanego sky boksa (czyli ...lka z namalowanym niebem i od... krajobrazem, w którym umiesz... planszę gry), dzięki czemu w dy...czny sposób zmieniać się będzie ...da, bądź efektów cząsteczkowych ...niesieniu do mgły, co sprawia, że ...kt przechodzący przez nią będzie ...stawiać w niej ślad!

... na pierwszy rzut oka widać także, że ...iele postaci wykorzystywane w grze ...roject są jednymi z najbardziej szcze...owych (jeśli nie po prostu najbar...ej szczegółowymi), jakie mieliśmy ...zję do tej pory oglądać! Znacznie ...wiejsze stało się także tworzenie ich ...deli 3D, dzięki czemu samych robali ... być 16 różnych rodzajów! I nie ozna... to, że zmieniać się będą ich kolory, ... że każdy z nich budowany jest na ...ie własnego szkieletu 3D, dając w ...kcie dwunogi, czworonogi, latające... ...y okazji warto wspomnieć, że - jak ...ni twórcy twierdzą - inspirację stano...ły dlań robale z "Starship Troopers", a chyba lepiej o lepszy przykład paskudztw...

Dodatkową atrakcją dla graczy ma być rozbudowanie i spora interaktywność świata (miasta i jego najbliższych okolic) Y-Project, którą autorzy przyrównują gładko do tej pamiętanej z Duke Nukem 3D! Tak daleką integrację w świat gry ułatwić ma Karma physics - ten sam zestaw narzędzi, którego używa Ion Storm Austin przy tworzeniu Deus Ex 2 i Thief III. I choć za wcześnie jeszcze, by mówić o sztucznej inteligencji, Westka obiecuje, że miasto ma być naprawdę żywe - Non-Player Charakters, w czasie gdy "działają w tle" (tj. nie uczestniczą w dialogu), wyposażeni będą w zestawy preprogramowanych zachowań. Mają też mieć, co ciekawe, pamięć, która pozwoli im zmieniać zachowanie w zależności od przebiegu uprzednich kontaktów z graczem!

Czytając tego typu obietnice, wręcz trzeba zadać sobie pytanie, jakim sposobem Westka Entertainment z w znacznej mierze amatorskiego studia zmieniła się w coś, co ma ogromną szansę, by znaleźć się w światowej czołówce? Przyczyn, jakie złożyły się na ten stan rzeczy, jest kilka. Pierwszą z nich jest to, że Westka stała się bezpiecznym portem wielu programistów związanych niegdyś z zespołami developerskimi Virgin, Infogrames, CDV, Blue Byte, Ubi Soft... Drugim - kto wie, czy nie bardziej nawet znaczącym - że firma-matka Westka Entertainment związała się z Brainpool TV - największą wytwórnią telewizyjną w Niemczech, dzięki czemu uzyskali oni dostęp do technologii pozostających poza zasięgiem małych firm, m.in. profesjonalnie wyposażonego studia motion capture czy oprogramowanie synchronizujące ruch ust i mimikę twarzy z wypowiadanymi kwestiami! Co więcej, zaplecze finansowe, jakim aktualnie dysponuje Westka, pozwoliło także nająć cały sztab specjalistów opracowujących każdy szczegół miasta Y-Project: wszystkie jego budynki zostały zaplanowane przez ludzi z dyplomami architektury, każdy strój - przez projektantów mody!...

I dzięki temu właśnie Y-Project, bliski pod względem fabuły (a miejmy i nadzieję i klimatu) Half-Life'owi, interaktywności - Duke Nukem 3D, wreszcie wolności wyborów - Deus Exowi, a więc gra, w której udało się idealnie zrównoważyć elementy RPG z FPS, zapowiada się tak znakomicie! Na odpowiedź jednak, jak sprawdzi się w rzeczywistości, przyjdzie nam jeszcze poczekać. Przynajmniej rok...

Y-Project
Producent: Westka Entertainment



GATUNEK: RPG

O starwarsowym role-playu BioWare - Knights of the Old Republic - światek gier usłyszał po raz pierwszy w maju ubiegłego roku, gdy na E3 odbył się specjalny, zamknięty dla wszystkich prócz prasy pokaz bardzo wczesnej jego wersji. Od tego czasu jednak, a więc przez blisko 10 miesięcy, nie dowiedzieliśmy się o tym interesującym projekcie niczego nowego. Dopiero ostatniego dnia lutego roku 2002, przy okazji oficjalnego ogłoszenia, że BioWare tworzy równocześnie z KotOR PC jej wersję konsolową - na Xbox, worek z informacjami i screenshotami rozwiązał się! ■ **gem**

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Knights of the Old Republic jest pierwszą - wiem, trudno w to uwierzyć... grą role-playing osadzoną w pojemnym uniwersum "Gwiezdnych Wojen". Developerem zdolnym, zdaniem LucasArts, do wypełnienia tak trudnego zadania jak przetarcie ścieżek w nowym dla "Star Wars" królestwie okazał się BioWare, twórca m.in. sagi Baldur's Gate i zapowiadanych na lato Neverwinter Nights, gier stanowiących prawdziwe kamienie milowe dla gatunku. Nic dziwnego więc, że decyzja tak wśród miłośników "Star Wars", jak w światku miłośników cRPG przyjęta została z radością graniczącą z euforią. Z drugiej jednak strony, nie da się zaprzeczyć, że poprzez sam fakt, że BioWare miało już swe ukochane dziecko, na którym koncentrowało wszystkie siły - właśnie Neverwinter Nights - przyszło nam, i przyjdzie jeszcze, czekać na KotOR cały rok. Dopiero teraz bowiem, zbliżając się szczęśliwie do premiery NN - wyczekiwanego niecierpliwie przez setki tysięcy fanów na całym świecie role-playa nowej generacji - prace nad Rycerzami Starej Republiki podjęte zostały z należną im przecież Mocą.

Ta sama jednak Moc na szczęście sprawia, że KotOR jawi się jako tytuł naprawdę wyjątkowy nie tylko w świecie Star Wars, ale również królestwie role-playów BioWare! Mylili się więc wszyscy widzący w grze Rycerze Starej Republiki Baldur's Gate, tyle że z mieczami świetlnymi. KotOR bowiem jest w pełni trójwymiarowym role-playem ukazywanym z perspektywy trzeciej osoby, a więc takim, któremu bliżej do Ultima IX bądź Gothica niż izometrycznych Baldurów. Nie mieli racji także ci, którzy twierdzili z całym przekonaniem, że role-play ten bazuje na engine'ie Neverwinter Nights - na potrzeby KotOR BioWare stworzyło bowiem zupełnie nowy, zoptymalizowany pod GeForce3 i jak ukazują pierwsze screenshoty - dysponujący niesamowitymi możliwościami silnik graficzny - Odyssey. O jego sprawności w tworzeniu wirtualnych światów świadczyć może - prócz screenshotów - np. to, że zdolny jest do nieprawdopobnie wręcz wiarygodnych animacji, w tym zaś mimiki wywołanej np. strachem czy bólem!

Zmiana perspektywy na tę bliższą grom akcji oznacza faktyczne położenie w KotOR większego nacisku na akcję niż w np. Baldur's Gate II. W tym też celu BioWare stworzyło zupełnie nowy system walki, rozgrywanej w czasie rzeczywistym (konia z rzędem jednak temu, kto wie na pewno, co oznacza wspomniany w jednej z wypowiedzi twórców 'rules-based real-time system'). Nie oznacza to jednak, że otrzymamy coś w rodzaju Heretic II, gdzie fabuła była jedynie pretekstem do kolejnych walk. Przeciwnie, możemy być pewni (przynajmniej jeśli chodzi o wersję PC) głębi cechującej dotychczasowe role-playe BioWare. Świadczyć o tym może rozwiązanie problemu rozwoju postaci poprzez system awansowania na kolejne poziomy doświadczenia, ale zarazem rozdzielania punktów pomiędzy umiejętności zdobywanych przy okazji wspięcia się na poziom! Za prawdziwością tej obietnicy przemawia także to, że w Knight of the Old Republic istnieć mają różne zakończenia, które zależeć mają od zachowań naszego herosa, balansującego w trakcie gry pomiędzy jasną i ciemną stroną Mocy.

Nie tylko jednak to ma sprawić, że gra Rycerze Starej Republiki ma być, zdaniem BioWare, bardzo starwarsowa. Jej



akcja toczy się na 4 tys. lat przed Nową Nadzieją, w okolicach komiksowego Złotego Wieku Sith, a więc czasach, gdy adeptów Mocy zgrupowanych w Bractwach Jedi i Sith liczyło się w tysiące. Nasz bohater, niezależnie od początkowo wybranej klasy postaci, będzie najprawdopodobniej jednym z wyczulonych na Moc i nie jest wcale wykluczone, że to on stanie się osobą, która zdolna będzie przeważyć losy konfliktu Jedi-Sith. Nim jednak tak się stanie, będzie musiał przemierzyć aż do 10 planet, wśród nich Tatooine, Dantooine, gdzie twórcy gry postanowili stworzyć jedną z Akademii Jedi, ojczyznę Wookiech - Kashyyyk, a nawet złowieszczy, sithowy Korriban! Podróże pomiędzy nimi odbywać się mają na pokładzie Ebon Hawka, statku będącego czymś w rodzaju o 4 tys. lat starszego Millennium Falcona, który spełniać będzie zarazem rolę centrum dowodzenia, pozwalającego m.in. włączać i wyłączać z drużyny jej członków, dobierać wyposażenie, ćwiczyć ich umiejętności. Interesujące jest to, że o ile główny bohater musi być człowiekiem (mężczyzną lub kobietą), o tyle jego drużyna, czyli na daną chwilę maksymalnie dwóch towarzyszy, może być obcymi - Twi'lekami bądź Wookie, a nawet jednym z wciąż wówczas produkowanych robotów bojowych!

Niestety jest jednak coś, co sprawia, że nie warto już od tej chwili oszczędzać na zakup Rycerzy Starej Republiki. Tym czymś jest fakt, że premiera KotOR PC planowana jest dopiero za rok - na wiosnę 2003, a więc w kilka miesięcy po KotOR Xbox! Decyzja ta tłumaczona jest chęcią uniknięcia tworzenia własnej konkurencji dla zapowiadanych na jesień Star Wars Galaxies (gry wyłącznie sieciowej). Dzięki rozdzieleniu premier na Xbox i PC możliwe ma się także stać dostosowanie każdej z nich do specyficznych (np. w kwestiach interfejsu) oczekiwań graczy każdej platformy, co oznacza na szczęście, że ta późniejsza - PC, nie będzie jedynie portem tej konsolowej. Zresztą nawet gdyby tak było, BioWare po prostu nie może pozwolić sobie na zrobienie gry słabej - fani tak Star Wars jak roleplayów nigdy by im tego nie wybaczyli...



Knights of the Old Republic

Producent: BioWare/LucasArts







MAFIA
The City of Lost Heaven

■ Don Gemini

GATUNEK: TPP/SIM

Klimat lat 30 ubiegłego wieku, jazz, swing, blues, prohibicja, eleganccy panowie, piękne panie, ekskluzywne samochody i... mnóstwo broni - witajcie w Lost Heaven, mieście, w którym rozgrywa się dzieło życia czeskiego Illusion Softworks, twórców Hidden & Dangerous - Mafia!

O Mafia: The City of Lost Heaven mówi się w branży nieprzerwanie od momentu ujawnienia pierwszych szczegółów na jego temat projektu. Nie byłoby więc prawdą stwierdzenie, że do momentu, gdy pojawiła się w redakcji dostarczona nam przez Play-It wersja beta, nie wiedzieliśmy o niej nic. Mieliśmy np. świadomość ogromu miasta (ok. 20 km kwadratowych), [illegible] nawiązującej do najwybitniejszych gangsterskich filmów fabuły, znaliśmy ich plany dotyczące "jeżdżonego" aspektu gry. Mimo to, możecie mi wierzyć, zapowiedzi nie przygotowały nas wcale na bogactwo, różnorodność i... emocje, jakie niesie ze sobą pełna gra! Dosyć już jednak ogólników! Zapraszam do spisywanych na bieżąco w trakcie gry wrażeń!



Tommy Gun

Główną postacią gry jest Tommy, taksówkarz z rodzaju tych najzwyklejszych, który pewnego pięknego wieczoru ma najzupełniej niezwykłych, bardzo spieszących się klientów. Na ich polecenie (wsparte sugestywnym widokiem kilku luf w tylnym lusterku) wciska gaz do dechy. Niedługo potem, po ścięciu kilku zakrętów wywołaniu kilku niewielkich karamboli i zwiedzeniu kilku zaułków, słowem: zgubieniu ogona trafia w miejsce, które - jak się okaże - stanie się dlań szczególnym - do restauracji Salieriego. Na miejscu bowiem nasz taksówkarz otrzyma propozycję zostania etatowym kierowcą "rodziny". Mając świadomość, z czym się to wiąże, nie zgadza się i - o dziwo - nie niepokojony powraca do dawnej pracy. Nietrudno się jednak domyślić, że pewne propozycje się nie starzeją i już wkrótce Tommy zmuszony będzie szukać pomocy właśnie u Salieriego. W ten sposób taksówkarz stanie się kierowcą mafii, następnie jej szeregowym członkiem, jej cynglem, wreszcie zaufanym samego Dona i... W tym czasie przyjdzie mu zapoznać się ze sztuczkami umożliwiającymi korzystanie z cudzych samochodów i tajnikami wprawnego obchodzenia się z bronią (rewolwerami, w tym nawet .44, "pompką" i naturalnie nierozerwalnie związanym z obrazem prohibicji 'Tommy Gunem'), przeżyć kilka strzelanin w piętrowych garażach czy opuszczonym więzieniu i pościgów samochodowych, uciekać przed gangsterami oraz policją...





Ujęcie piętnaste, klaps!

Jednak nie tylko fabuła i czas, w jakim rozgrywa się gra (lata amerykańskiej prohibicji a więc 30 ubiegłego stulecia), sprawiają, że Mafia: The City of Lost Heaven jest jedną z najbardziej 'filmowych' gier, jakie mieliśmy kiedykolwiek okazję poznać. Wrażenie z oglądania gangsterskiego filmu potęguje dodatkowo perspektywa, z jakiej widzimy świat - zza pleców bohatera (domyślnie, gdyż możliwe jest dowolne ustawienie kamer, a także przejście w tryb FPP), oraz przerywniki, w których już na pierwszy rzut oka zdradza się motion capture najwyższej klasy. Najprościej rzecz ujmując - jest tak, że aktorzy odgrywali przewidziane w scenariuszu gry scenki, następnie zdobyte w ten sposób modele 3D "ubierano" w tekstury bohaterów gry, dzięki czemu poruszają się łudząco naturalnie.

Gratulacje należą się także specjalistom od udźwiękowienia. Dźwięki w grze - czy to głębokie wibrujące ryki silników, czy przeraźliwe piski opon, minorowe wycie syren, czy wreszcie krzyki przerażonych ludzi i suchy trzask wystrzałów - brzmią nieodmiennie wiarygodnie. Prawdziwe



mistrzostwo uwidocznia się też w zastosowaniu całej palety efektów dźwięku przestrzennego - wrażenia, jakie towarzyszą grze w misji w kościele, gdzie każdy krok, strzał, krzyk odbijają się wielokrotnym echem, bądź przemykaniu wśród burzy między budynkami farmy konkurencyjnej "rodziny" nie da się opisać! Dodatkową atrakcję stanowi wreszcie symfoniczna muzyka, jaką nagrywano z udziałem ponad pięćdziesięcioosobowej czeskiej Narodowej Orkiestry Symfonicznej!

Welcome to Lost Heaven!



Scenerią gry, a więc obszarem, w ramach którego toczy się akcja Mafii, jest Lost Heaven - miasto niemającego rzeczywistego odpowiednika, jednak jak by żywcem wyjęte z kronik filmowych z lat 30. Widząc je po raz pierwszy, nie sposób nie zachwycić się różnorodnością oraz bogactwem zabudowy! Daniel Wawra, główny programista Illusiona, przyznał, że tworząc je korzystali z setek zdjęć, na podstawie których powstawały później tekstury. Największe wrażenie na przybyszach robią jednak nie tyle same budynki, co elementy, które betonowym klockom nadają pozory życia: metalowe chodniczki przeciwpożarowe, markizy sklepów, nawet pranie rozwieszone ponad ciasnymi zaułkami! Osiągnięty w ten sposób efekt jest porażający: Lost Heaven to najpiękniejsze, najbardziej szczegółowe, najbardziej... żywe miasto, jakie miałem okazję kiedykolwiek podziwiać w grze komputerowej! Przyznaję, że zdarzało się, iż miast podążać tropem przygody, robiłem sobie przejażdżki, a nawet piesze spacery po mieście tylko po to właśnie, by odkrywać kolejne miejsca szczególne - ratusz, port czy lotnisko, chińską dzielnicę czy slumsy. Lost Heaven jest przy tym tak wielkie, że po dobrych 30 godzinach gry nie znałem go na tyle dobrze, by wszędzie trafić z zamkniętymi oczami - wciąż odnajdywałem miejsca nowe, dotąd nieodwiedzone! To m.in. dlatego w mieście kursują tramwaje i dodatkowo kolejka miejska, których szyny łączą najodleglejsze nawet punkty Lost City.

Każdy, byle czarny

Nie da się jednak zaprzeczyć, że Lost City, a przez to sama Mafia, tworzona była z myślą o samochodach i jeździe nimi. W tym celu twórcy stworzyli jeden z najlepszych engine'ów odpowiadających za zachowania pojazdów. Dzięki temu prowadzenie ich daje niesamowitą wręcz satysfakcję, a widok sprężynującego przy wjeździe na wysokie krawężniki zawieszenia bądź śladów po poślizgach zadowoli najwybredniejszych nawet miłośników komputerowego jeżdżenia. Jest bowiem tak jak naprawdę - do tego stopnia, że jazda jedną stroną samochodu po kostce powoduje wyraźne ściąganie go w tę stronę na jazdę wyraźnie wpływają warunki pogodowe! Z podobną dbałością odtworzono każdy z występujących w Mafii i ponad 60 modeli samochodów: ich modele należą do jednych z najpiękniejszych, jakie dotąd miałem okazję widzieć w grach na PC!



[illegible] odpowiedzialny wyłącznie za ruch uliczny, zarówno samochodowy, jak i pieszych. Dzięki temu jadąc przez cały czas trzeba być przygotowanym na hamowanie, by nie przejechać przechodzącego ulicę człowieka bądź nie uderzyć w tył jadącego przed nami samochodu [illegible]

[illegible]

Na ekranach monitorów - w czerwcu!

[illegible]

Mafia: The City of Lost Heaven

Producent: Illusion Softworks

Gamewalker

Skala ocen

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami! :)]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

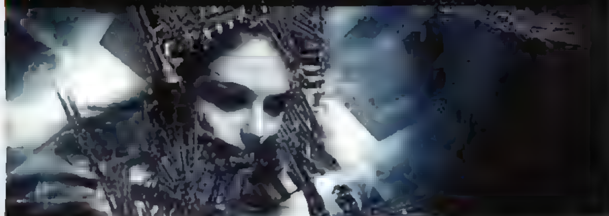
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra, dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczęka ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera, która jednak nieco różni się od tej, jaka pojawiała się dotąd.

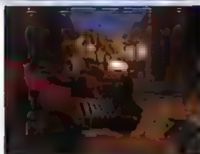
Główne zmiany: komentarze innych redaktorów (które, choć niewątpliwie zabawne - czasami zwykle niewiele miały wspólnego z grą) zastąpiliśmy krótkim streszczeniem gry. Przy czym planujemy, by inni autorzy mogli się dopisywać - pod warunkiem że będą mówić na temat (danej gry) i treściwie. Poza tym zrezygnowaliśmy ze standardowego wpisywania "na czym graliśmy i jak działało". A to dlatego, że i tak najczęściej było tam napisane "w porządku", "bez uwag" itd. Jeśli gra sprawia jakieś problemy na konkretniej konfiguracji - będzie to zaznaczone w komentarzu.

Zamiast tego postanowiliśmy zamieszczać główne atuty oraz wady gry - byście od razu znali jej najsilniejszą i najsłabszą stronę.

Mamy nadzieję, że taki - odmieniony i nieco poważniejszy - Gamewalker przypadnie wam do gustu.

C&C: Renegade

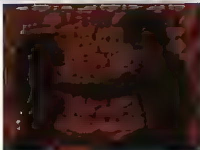
▶ Gatunek: FPS/TPP ■ Ocena: 7 ■ Wymagania: P400, 96 MB RAM, Win 98/00/ME/XP, DirectX, akcelerator 16 MB minimum
■ Główna zaleta: świat C&C (za klimat w single i za C&C mode w multi)
■ Największa wada: jakoś nie wciąga, nie budzi emocji - takie bardzo ładne "tubu-dubu"



W skrócie:
Gra jest niewątpliwie ładna - ale jej ukończenie nie powinno nastręczyć większych trudności nawet tym, którzy nie są dobrzy w takowych strzelankach. Gra jest szybka, dynamiczna, ma charyzmatycznego bohatera. Ale niestety - nie angażuje emocjonalnie. Testowana na C933 + 256 MB RAM + GeForce 2 chodziła w 800 x 600 + detale na maks chodziła w sposób jak najbardziej zadowalający. Gdyby tak ciut więcej mrocznego klimatu?

Defender of the Crown

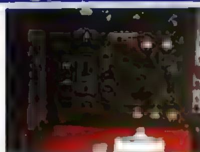
▶ **Gatunek**: strategia/akcja ■ **Ocena**: 6
■ Wymagania: P 200, 32 MB RAM, Win 95/98, CDx4
■ Główna zaleta: reedycja kultowej gierki
■ Największa wada: próby reanimacji legendarnych gier rzadko się udają...



W skrócie:
16 lat temu Cinemaware wypuścił kultową grę strategiczną, w której oprócz walki o królestwo mogliśmy m.in. strzelać z katapulty, walczyć na turniejach, uwolnić porwaną księżniczkę (i nie tylko uwolnić :)), walczyć na miecze, a także spotkać się z Robin Hoodem. Wersja AD 2002 to ta sama gra - tyle, że ze znacznie poprawioną grafiką... i niczym innym. Ale jak ktoś lubi powroty do przeszłości - jak znalazł. I choć nie wciąga tak jak kiedyś, nadal ma swój czar.

Destroyer Command

▶ Gatunek: symulator ■ Ocena: 9 ■ Wymagania: PII 266 MHz, 64 MB RAM, 8X CD-ROM, WIN 95/98, akcelerator 16 MB
■ Główna zaleta: duże zróżnicowanie czekających nas zadań
■ Największa wada: nie chodzi na WIN NT/XP/2000



W skrócie:
Coś dla miłośników skomplikowanych symulacji. Wcielamy się w dowódcę niszczyciela z czasów II wojny światowej. Gra oferuje m.in. duże zróżnicowanie czekających nas zadań, walkę z wieloma typami przeciwników, możliwość kierowania dywizjonem niszczycieli oraz dwa teatry działań bojowych. Do tego można walczyć z... grającymi w Silent Hunter 2!



Disciples 2

▶ Gatunek: strategia ■ Ocena: 8
■ Wymagania: PII233, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP
■ Główna zaleta: grafika, dźwięk, grywalność
■ Największa wada: brak oryginalności



W skrócie:
Strategia turowa, która powinna ucieszyć fanów serii Heroes. Dosłownie rzecz ujmując - jej założenia i klimat są dość podobne. Ale gra ma dużo mroczniejszy, wręcz gotycki klimat. Dla miłośników strategii (fantasy) jazda obowiązkowa, mimo iż tak naprawdę nie wnosi nic nowego.

Earth 2150: Lost Soul

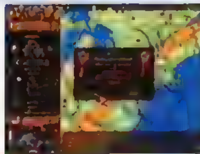
▶ Gatunek: RTS ■ Ocena: 8 ■ Wymagania: Windows 95/98/Me/2000, P II 333, 64 MB RAM, akcelerator min. 8 MB
■ Główna zaleta: ogólnie poziom realizacji
■ Największa wada: dziko trudna!



W skrócie:
Gra dla najbardziej hardcore'owych miłośników serii Earth 21xx. Zapewne ostatnia z cyklu (przynajmniej dla graczy preferujących rozgrywki offline). Nastawcie się na naprawdę ciężkie chwile - moim zdaniem: ktoś zdrowo przesadził z poziomem trudności wszystkich misji. Ale dla ambitnych będzie to na pewno wyzwanie... Warto zwrócić uwagę na ciągle znakomity engine gry.

Europa Universalis 2 PL

▶ Gatunek: symulator państwa? ■ Ocena: 8 [lokalizacja] ■ Wymagania: PII266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP
■ Główna zaleta: doskonała instrukcja
■ Największa wada: tylko kilka małych buraczków



W skrócie:
EU2 jest bardzo trudna i przeraźliwie wymagająca tak czasu, jak i zdolności. Polecam ją tylko hardcore'owym strategom z co najmniej doktoratem z ekonomii. Instrukcja, poza kilkoma w sumie niezbyt rażącymi błędami - o dziwo - może również służyć jako przewodnik w zależnościach historycznych - kto z kim, jak i dlaczego. Najważniejsze jest to, że abstrahując od gry, niesie ona sporą dawkę wiedzy.

Ghost Recon PL

▶ Gatunek: taktyka/TPP ■ Ocena: 9+ [lokalizacja]
■ Wymagania: 2 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 9X/ME/2000/XP, akcelerator
■ Główna zaleta: ogólna jakość lokalizacji
■ Największa wada: żadnej godnej wzmianki wady nie stwierdzono

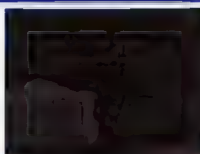


W skrócie:
Spolszczenie GR stoi na najwyższym poziomie. W trakcie rozgrywki uwagę zwracają przede wszystkim komendy oraz nagrania głosów naszego oddziału specjalnego. Męskie, zdecydowane, silne głosy doskonale pasują do postaci żołnierzy. W ogóle nie odczuwa się, a często towarzyszącego grom, wybitnie zaś w przypadku filmów kinowych, dyskomfortu płynącego z mało przekonującego dubbingu.

W środku kartonowego pudełka zamieszczono wspomnianą instrukcję PL oraz pudełko DVD z płytą Ghost Recon (jest też bardzo fajna bandanka moro).

Global Operations

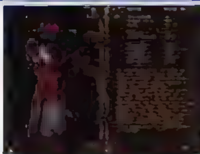
▶ Gatunek: FPP ■ Ocena: 8 ■ Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
■ Główna zaleta: multiplayerowe emocje w grze solo!
■ Największa wada: mogłoby być więcej misji i map



W skrócie:
Wyobraźcie sobie coś w rodzaju Counter-Strike'a, ale rozgrywany (na życzenie) w trybie offline, z botami... I to będzie właśnie to. Nieważne, czy wybierzesz grę w trybie single czy multiplayer, czeka cię ten sam zestaw misji, z tymi samymi zasadami, nieodmiennie rozgrywanych w grupie. Tyle tylko, że grając w pojedynkę, żywych towarzyszy broni zastępują komputerowe boty. Dzięki nim możesz niekiedy ukończyć misję... nie ruszając się z miejsca!

Gorasul PL

▶ Gatunek: crpg ■ Ocena: 8 [lokalizacja]
■ Wymagania: C400, 64 MB RAM, 1,2 GB HDD, Win 9x/00/ME/XP, DirectX
■ Główna zaleta: profesjonalne spolszczenie
■ Największa wada: patrz niżej...



W skrócie:
Zamiast oceny lokalizacji krótki, ale ważny news... Najnowsza gra z serii eXtra Gra pt. Gorasul: Dziedzictwo Smoka, która miała premierę 23 lutego, została nieprawidłowo wytłoczona. Z winy tłoczni czeskiej trzecia z czterech płyt ma niewłaściwą nazwę. Błąd nie przeszkadza w ukończeniu gry, jednak uniemożliwia pełną instalację, bez której gracz zmuszony jest do częstszej wymiany płyt w trakcie rozgrywki. Patch likwidujący ten błąd: http://www.cdprojekt.info/download.asp?action=Download&lid=335.

Kick Off 2002

▶ Gatunek: sportowa ■ Ocena: 6 ■ Wymagania: PII 300, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa, wskazany akcelerator
■ Główna zaleta: sporo trybów rozgrywki
■ Największa wada: trudno się gra z klawiatury, dźwięk



W skrócie:
Remake klasycznego 'soccera' z 16-bitowców. Kick Off 2002 oferuje całkiem bogaty wachlarz rozgrywek, albowiem w menu znajdziemy opcje, takie jak Golden Goals, Leagues, Cups, World Cup, Qualifiers, Practice, Exhibition, Challenge. Tłumaczyć chyba tego nie trzeba? Dodatkowym atutem wszystkich rozgrywek jest to, że w każdym niemal trybie możemy zagrać drużynami, jakie udostępnia nam komputer, lub też zespołami stworzonymi przez nas w edytorze.

Mall Tycoon

▶ Gatunek: ekonomiczna/sim ■ Ocena: 1
■ Wymagania: P I 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
■ Główna zaleta: pomysł
■ Największa wada: wykonanie



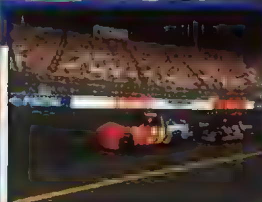
W skrócie:
Symulacja centrum handlowego. Bawimy się w zarządców - wytyczamy tereny pod stoiska, sklepy, dekorujemy wnętrza, rozbudowujemy, przyciągamy klientów... Czemu jednak zrobiono to w sposób nie dość, że brzydki, to wręcz zniechęcający do grania?

Motoracer 3

▶ Gatunek: ścigałka ■ Ocena: 7 ■ Wymagania: Windows 98/Me/2000/XP, PIII 450 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator z 16 MB
■ Główna zaleta: 6 dyscyplin w jednej grze
■ Największa wada: trzeba mieć patch, by móc mieszać w konfiguracji gry

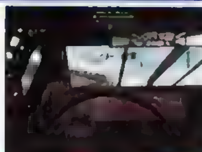


W skrócie:
Motoracer to - ogólnie rzecz biorąc - gra traktująca o wyścigach motocyklowych. Jednak w przeciwieństwie do typowych tego typu gier, mamy tu do czynienia nie z jedną, a z niemal wszystkimi dyscyplinami, jakie tylko można rozgrywać na dwóch kółkach z własnym napędem. Jest tu bowiem i motocross/supercross, i trial, freestyle i wyścigi na torach asfaltowych. Do tego dochodzi zaś możliwość ścigania się na ulicach Paryża.



Nascar 2002

Gatunek: samochodówka ■ Ocena: 9 ■ Wymagania: PII 450, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 3D akcelerator, 16 MB VRAM
■ Główna zaleta: cykl NASCAR nadal nie traci formy!
■ Największa wada: w dalszym ciągu brak opcji zapisu stanu gry podczas wyścigu

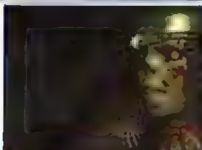


W skrócie:
Nascar Racing Season 2002 to Nascar Racing 4 (czyli zeszłoroczny) - tyle, że poprawiony i doszlifowany oraz zaktualizowany. Zobaczymy więc aktualnych kierowców formuły Nascar, trzy nowe tory, całkiem nowe tutoriale do dostępnych torów i rzecz jasna - poprawioną grafikę. Ogólnie rzecz biorąc, gra stanowi kolejny krok w przód i jak najbardziej warta jest wydanych na nią pieniędzy.



Pool of Radiance PL

Gatunek: crpg ■ Ocena: 5 [lokalizacja]
■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 9x, karta graficzna z min. 4 MB
■ Główna zaleta: dodatkowa płyta z muzyką, najnowsze patche
■ Największa wada: instrukcja... i jej polonizacja

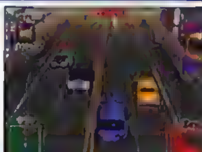


W skrócie:
Play it spolszcza gry albo bardzo dobrze... albo kiepsko. Tym razem miało miejsce to drugie... Nawet "salwa leczenia" nie pomoże, gdy dostaniesz "drżącej ręki" po lekturze tego dzieła

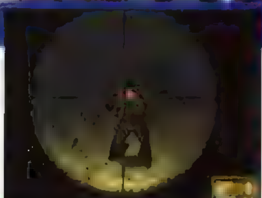


Road Wage

Gatunek: arcade/ścigałka ■ Ocena: 5
■ Wymagania: Windows 95+/2000+, P233MMX, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB
■ Główna zaleta: prostota, humor, niska cena
■ Największa wada: wtórność, takie sobie wykonanie



W skrócie:
To czystej krwi zręcznościówka. A choć w pełnym trójwymiarze, najbliższe są jej nie - na przykład - dwie części M.dtown Madness, ale starutkie wyścigi z salonów gier TV. Tzn pod względem idei - musimy bowiem pokonać zadany odcinek trasy w wyznaczonym czasie, unikając przy okazji kontaktów z innymi uczestnikami ruchu. Grę zrobiono z lekkim przymrużeniem oka - można się pośmiać... Niestety pośmiać się można także z poziomu realizacji tej gry.



Shadow Force

Gatunek: FPP ■ Ocena: 7 ■ Wymagania: P2333, 64 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP, DirectX 8.0a, akcelerator 4 MB
■ Główna zaleta: grywalność
■ Największa wada: przeciętna grafika i mapy

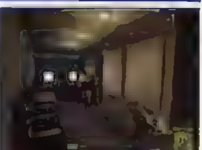


W skrócie:
Gra z gatunku "świat kontra terroryści". Za jej wydanie odpowiada oddział Activision, zajmujący się tańszymi tytułami - Value Publishing. Zatem już na wstępie wszyscy zainteresowani dostają informację brzmiącą mniej więcej tak: "nie będziemy wam wciskać, że właśnie sięgnęliście po coś absolutnie niesamowitego, przełomowego - w ogóle jedynego w swoim rodzaju; nie pracował nad tym sztab ludzi, nie zatrudniliśmy znanych scenarzystów, a za muzykę nie odpowiada następca Bacha"



Soldier of Fortune 2

Gatunek: FPP ■ Ocena: 9 ■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Win 9x/ME/00/XP, DirectX 8.1
■ Główna zaleta: grywalność, wrażenie realności
■ Największa wada: skrajny naturalizm w przedstawianiu ran i scen śmierci, realne wymagania sprzętowe

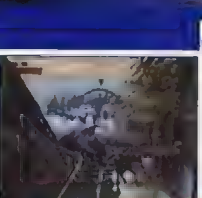


W skrócie:
Gra FPP, w które wcielamy się w najemnika. Z uwagi na ogromną brutalność i nader realistycznie ukazane sceny śmierci oraz uszkodzeń ciała, grę zalecamy wyłącznie osobom pełnoletnim o silnych nerwach i żołądkach... Gra ma szansę, by obwołano ją "najokrutniejszą i najbrutalniejszą w historii". Nie wiem, czy to powód do chwały - lecz fakt jest faktem. PS Aby gra chodziła szybko i wyglądała ładnie, wskazane jest ok. 1000 MHz, 256 MB RAM i GeForce 2... lub więcej.



Tony Hawk Pro Skater 3

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 10 ■ **Wymagania:** P2300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP
■ **Główna zaleta:** grywalność!
■ Największa wada: że gra się kończy



W skrócie:
Dla niewtajemniczonych - jazda na deskorolce. Dla skate'ów THPS2 był wspaniały i idealny - THPS3 jest taki sam, tylko dwa razy lepszy. Jakkolwiek dziwnie by to brzmiało - taka jest prawda. Wszystko, dosłownie wszystko - każdy najmniejszy nawet element gry - zostało poprawione, udoskonalone, aby gierka była jeszcze bardziej grywalna. Gra nie polega na samym tylko jeżdżeniu i wymyślaniu coraz to bardziej skomplikowanych trików oraz kombosów. Każdy etap to dziewięć zadań, jakie należy wypełnić, aby poziom został zaliczony.



UEFA Champions League Season 2001/2002

Gatunek: sportowa ■ Ocena: 7 ■ Wymagania: P II 300, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000, akcelerator 16 MB
■ Główna zaleta: komentarz, sporo ciekawych rozgrywek
■ Największa wada: nie pracuje z Win 95, baba komentator?!

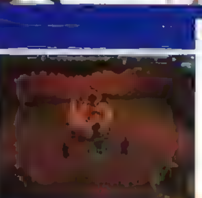


W skrócie:
Zdecydować się możemy na szybki start (Quick Start), tegoroczną Ligę Mistrzów (UEFA Champions League), mecz towarzyski (Friendly Match), turnieje (Tournaments) oraz oczywiście trening. Oprócz, co zrozumiałe, Ligi Mistrzów najatrakcyjniej prezentuje się tryb turniejowy, gdzie umieszczono aż cztery rodzaje rozgrywek pucharowych. Interesujący jest zwłaszcza tryb Multi-Stage, pozwalający na rywalizację w Lidze Mistrzów, w której biorą udział zespoły z całej historii Pucharu Mistrzów oraz Ligi Mistrzów. Dzięki temu można się zmierzyć w finale, grając np. Realem z roku 1998 i Realem z lat sześćdziesiątych



Warrior King

Gatunek: RTS ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania: PII 350, 128 MB RAM, WIN 9x/00/ME/XP, akcelerator
■ Główna zaleta: gra jako całość
■ Największa wada: realne wymagania sprzętowe :(



W skrócie:
Wspaniały RTS (nie tylko pod względem grafiki ale i rozwiązań taktycznych), osadzony w realiach fantasy, który zachwyci każdego interesującego się tym gatunkiem. Niemal zupełna swoboda ruchów, brak podziału na dobrych i złych, niekonwencjonalne rozwiązania - to wszystko przemawia na korzyść gry. Trzeba jednak dodać, że bez NAPRAWDĘ napakowanego sprzętu (to co macie u góry traktujcie raczej jak wymagania ARCYminimalne!) granie nie będzie dostarczało odpowiedniej satysfakcji. Czyli mówiąc brutalnie: 1 GHz, 256 MB RAM i GeForce 2 to wcale nie jest dla tej gry za wiele.

GATUNEK: STRATEGIA





Defender of the Crown





W tym roku mija szesnaście lat, odkąd firma Cinemaware wypuściła kultową strategię osadzoną w realiach średniowiecznej Anglii - Defender Of The Crown. Mało jest gier, które cieszyły się tak wielką popularnością jak właśnie Defender. Nie ma się jednak co dziwić ówczesnym dziesięciolatkom (a tyle właśnie lat wtedy miałem), skoro była to gra z klimatem oraz znakomitym dźwiękiem i grafiką. Jak na ówczesne realia - rzecz jasna.

Tuli a.k.a. Eld

Nazwanie nowej wersji Defender Of The Crown remake'iem to duża przesada. Nawet twórcy nazywają ją 're-release'. Coś takiego jest szeroko praktykowane, ale raczej na rynku muzycznym, gdzie wytwórnie wydają klasyczne płytki sprzed lat kilkunastu, poddane obecnie remasteringowi i ponownemu miksowaniu (i tak kolekcjoner MUSI mieć pierwsze wydanie, więc reedycje - moim zdaniem - są do kitu - che, che). Dotąd jednak taki zabieg nie był szeroko stosowany w branży komputerowej. Tymczasem Defender Of The Crown A.S. 2002 to nic innego jak stareńki Defender z poprawioną grafiką oraz dźwiękiem. Żadnych zmian w fabule czy rozgrywce absolutnie nie ma.

Lamusa smak

Zanim zaczniecie grać, polecam wam rozglądnięcie się po cedeku z grą. Znajdziecie tam masę ciekawych dodatków - począwszy od oryginalnej instrukcji sprzed lat poprzez tematy pod Windozę, a skończywszy na oryginalnych wersjach gry na Amigę, Amstrada, Commodore oraz blaszak. Posiadacze emulatorów będą mieli niezgorszą zabawę, a przy okazji przypomną sobie, że kiedyś pecet miał o wiele gorszą grafikę niż Amiga. Fajnie jest nacieszyć wzrok czymś, co przypomina beztroskie dzieciństwo.



Saksonem być...

Anglia, wiek XII. Tam właśnie rozgrywa się akcja Defender Of The Crown, a gracz wciela się w saksońskiego rycerza, który po powrocie króla z wyprawy krzyżowej otrzymał we władanie północną część kraju, wraz ze słynnym lasem Sherwood. Oprócz niego prowincje otrzymało także pięciu innych arystokratów, dla odmiany Normanów. Wkrótce potem nasz bohater dochodzi do wniosku, że obrzydliwi i brzydcy Normanie są "beee" i uciskają lud Anglii.


W średniowieczu oblężenie twierdz trwało całe tygodnie.


Turniej to dobry sposób na zarobienie kasy.

Po naradzie z kumplem z leśnej dziczy (czytaj: Robin Hoodem) postanawia skopać tyłki ciemiężycielom i przywrócić tron prawowitym spadkobiercom.

Po wybraniu bohatera, którym chcemy zawojować Anglię, i rozmowie z Robinem dochodzimy do opcji, jaka różni reedycję Defender Of The Crown od oryginału. Otóż na początku wybieramy sobie jedno z ośmiu zadań, które niejako staje się naszym priorytetem i które musimy wykonać, by otrzymać nagrodę w postaci złota, żołnierzy lub umiejętności. Może to być uzbieranie jakiejś ilości kruszcu, zdobycie wyznaczonego zamku w określonym czasie lub też uratowanie czterech dziewic z rąk niewychowanych Normanów. Reszta gry zupełnie w niczym nie odbiega od wersji z roku 1986. Nadal jest to zatem strategia turowa z elementami zręcznościowymi. Swego czasu, w początkowej erze blaszaków, był to bardzo popularny gatunek, że wspomnę tutaj o równie sławnym North & South. Gracze powinni nawet lepiej pamiętać North & South z racji tego, że ukazała się kilka lat po Defender Of The Crown i co zrozumiałe - obdarzona była lepszą grafiką i dźwiękiem.

Turnieje, ratowanie dziewic...

W czasie trwania naszej rundy możemy się zdecydować na wykonanie którejś z kilku czynności. Może to być kupienie armii, atak na wroga lub zajęcie jego prowincji, zorganizowanie turnieju rycerskiego, wypad na zamek Normanów w celu uwolnienia córki saksońskiego możnowładcy lub złożenie wizyty Robinowi. Oczywiście wypadałoby zacząć od zgromadzenia armii. Nie spodziewajcie się jednak zbyt rozbudowanej opcji. Kupić możemy jedynie żołnierzy, rycerzy, katapulty lub też postawić zamek. To wszystko. Kolejne posunięcie to wyruszenie na podbój


Anglia - kraina mlekiem i miodem płynąca

sąsiednich prowincji, aczkolwiek przed wyprawą dobrym posunięciem jest wizyta u Robin Hooda. Zawsze pomoże, wspierając swoimi podwładnymi lub garścią monet. Zdobycie prowincji jest stosunkowo łatwe, jeśli mamy przewagę liczebną - jako że komputer sam oblicza wynik bitwy. Mamy większą armię - wygrywamy. Jedyne, co możemy zrobić podczas takiej potyczki, to wybrać, czy armia ma walczyć do upadłego, bronić się, atakować, zbombardować przeciwnika ogniem katapult, czy po prostu uciec (znaczy się zastosować odwrót taktyczny).

Inaczej wygląda walka, gdy atakujemy prowincję, w której wróg postawił zamek lub garnizon. W tym przypadku należy popisać się zdolnościami manualnymi. Podczas ataku bowiem musimy najpierw wykazać się umiejętnością targania na mury obronne kamieni, ognia lub zarazy (te dwa ostatnie już po rozbiciu murów w celu zmniejszenia liczebności garnizonu) z katapulty, a po dostaniu się do środka - wymachiwaniem mieczem. Nie jest to zbyt skomplikowana operacja, bowiem ta część gry wygląda mniej więcej tak jak w leciwej Pirates. Innymi słowy lewy przycisk gryzonia to cios mieczem, natomiast prawy służy nam do zasłaniania się przed atakiem. O wyniku pojedynku decyduje zatem szybkość, z jaką klikamy. Zdobyte prowincje możemy ufortyfikować, co jest ważnym przedsięwzięciem z uwagi na to, że każda z prowincji przynosi nam kasę. Na podobnej zasadzie co walki wręcz rozgrywany jest turniej rycerski. W starciu na kopie należy popisać się refleksem, by strącić przeciwnika z grzbietu rumaka. Innym sposobem na zdobycie kasy jest nocny wypad na zamek przeciwnika i dobranie się do jego szkatuły. Jest to także świetny sposób na osłabienie rywala. Bez konieczności oblężenia zamku zdobywamy jego złoto, a przecież bez niego trudno zakupić nowe jednostki. Wystarczy być dobrym szermierzem, by położyć łapska na skarbach innych bogaczy.

Staty(e)czne obrazy

Tak samo jak w roku 1986, gra bazuje na statycznych obrazkach. Nawet te wszystkie sekwencje, w jakich widzimy, że coś się porusza - to nic innego jak wyświetlanych po kolei kilka obrazków. W stosunku do oryginału w zasadzie nic nie zmieniono, jeśli chodzi o te screeny, poza oczywiście zwiększeniem rozdzielczości i palety barw! Wszystkie elementy każdego obrazka zgadzają się z tym, co widzieliśmy przed kilkunastu laty. Tak samo wygląda krużganek zamku, w tym samym miejscu stoi katapulta w czasie bombardowania warowni etc. Nawet animacje są wręcz drętwe, postacie podczas walki poruszają się jak walczące roboty z powojennych filmów s.f. Dobrze przynajmniej, że paleta barw jest nieco większa niż cztery kolory. Muzyka, jakżeby inaczej, wzorowana na tym, co próbował z siebie wydobyć w roku 1986 speaker w blaszaku lub co słyszeliśmy na Amidze. W sumie przyjemnie się tego słucha - uśmiecham się do siebie pod nosem.

Korona dla najlepszego

Grając dzisiaj w Defender, sam się dziwię, jak taka prosta gierka mogła przysparzać wieki temu tyle radości? Obecnie nudzi się po kilkunastu minutach i dalsze klikanie to raczej walka z sentymentem niż przeciwnikiem. Warto jednak zobaczyć i zagrać w wersję 1986, a potem 2002 choćby po to, by zobaczyć, jak można sprzedać dwa razy tę samą grę... i jak bardzo wzrosły nasze wymagania. Czekam jeszcze na reedycję Iron Lord oraz Lost Patrol, bo tego mi brakuje do skompletowania ulubionych gier z dzieciństwa.

Defender AD 1986

Popatrzmy - tak wyglądał pierwowzór...







Ryszard I Lwie Serce (1157-1199) - król Anglii z dynastii Plantagenetów w latach 1189-1199. Syn Henryka II i Eleonory Akwitańskiej. W wieku 12 lat został diukiem Akwitanii. W 1173 wziął udział w rebelii przeciwko ojcu. Wkrótce po koronacji uczestniczył w III krucjacie (dowodził nią wspólnie z królem Francji Filipem II Augustem), odznaczył się w walkach z Saladynem, a w 1191 zdobył Akkę. Po zawarciu trzyletniego rozejmu z muzułmanami wracał do Anglii, lecz został aresztowany przez Leopolda Habsburga (1193) i wydany w ręce cesarza Henryka VI. Opowieść o jego losach szerzył w Anglii minstrel Blondel de Nestle, a jej popularność dorównywała opowieściom o królu Arturze. W 1194 Anglia zapłaciła za Ryszarda okup w wysokości 100 000 funtów. (Wartość ówczesnego funta należy obecnie przemnożyć przez... 1000). Podczas nieobecności króla w Anglii jego brat - Jan, sprzymierzył się z Filipem II Augustem. Po powrocie do kraju Ryszard Lwie Serce rozpoczął kampanię w Normandii, podczas której zmarł - wskutek poniesionej rany - w obleganym przez Francuzów zamku Châlus. Legenda uczyniła z Ryszarda Lwie Serce symbol sławy i szlachetności rycerskiej. Ale to tylko legenda.

6

INFO

Producent: Cinemaware **Dystrybutor:** Lemon Interactive **Internet:** www.cinemaware.com **Wymagania:** Wymagania: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, CDx4, karta dźwiękowa **Akcelerator:** po co???


- reedycja kultowej gierki
- stare wersje Defendera jako premia
- kilka innych dodatków


- drętwe animacje
- nie wciąga tak jak przed laty



Yasiu

GATUNEK: **SAMOCHODOWA**

Programistom z Papyrusa przyświeca - jak się wydaje - idea, w myśl której nowy sezon sportowy oznacza nową grę. Podobnie panom z Electronic Arts, jednak porównywanie ich corocznych dzieł z każdym nowym Nascarem mija się z celem. O ile od paru ładnych lat wszystkie NHL, NBA, FIFA i inne są jak pogoda - raz lepsze raz gorsze - to każdy nowy Nascar oznacza krok w przód. Czy ten nowy oznaczony liczbą 2002 potwierdzi tę regułę? Przekonajmy się.

Jakoś tak się przyjęło, że od pięciu lat rok w rok (z jednym chyba wyjątkiem) właśnie w moje ręce trafia ciepła jeszcze płytka z najnowszą inkarnacją nieśmiertelnego dzieła Sierry i Papyrusa. Co roku jest to ta sama gra - na pierwszy rzut oka. Tak naprawdę za każdym razem okazuje się, że autorzy nie zmarnowali kolejnych 12 miesięcy i przygotowali dla miłośników tego sportu kolejną porcję rozrywki.

Ten rok nie przyniósł rewolucji. Nowy Nascar jest rewelacyjny jak wszystkie poprzednie, a poprzeczka raz jeszcze została podniesiona wyżej.

W zasadzie należałoby powiedzieć, że Nascar Racing Season 2002 to Nascar Racing 4 (czyli zeszłoroczny) - tyle, że poprawiony i doszlifowany oraz zaktualizowany. Zobaczymy więc aktualnych kierowców formuły Nascar, trzy nowe tory, całkiem nowe tutoriale do dostępnych torów i rzecz jasna - poprawioną grafikę. Ogólnie rzecz biorąc, gra stanowi kolejny krok w przód i jak najbardziej warta jest wydanych na nią pieniędzy.

Siłą rzeczy, nie da rady uniknąć w tym tekście porównań z poprzednią częścią Nascara. Prawdę mówiąc, sporo tu będzie o tym, co przez ten czas poprawiono. Tak więc nie owijając w bawełnę - zacznę od początku. Po pierwsze, pojawili się prawie wszyscy kierowcy biorący udział w Winston Cup, z tych najważniejszych brakuje jedynie Jimmy'ego Spencera i Sterlinga Marlina. Jakby tego było mało, już w tej chwili na wielu stronach internetowych pojawiła się możliwość ściągnięcia kolejnych, wielkich nieobecnych lub po prostu mniej znanych kierowców, dzięki czemu lista się wypełnia. Co ciekawe, jeśli "masz" ponad 43 kierowców, gra nie ucina ich listy w pewnym miejscu - jak miało to miejsce wcześniej. Zamiast tego ponadplanowi driverzy biorą udział w kwalifikacjach, które decydują o ostatecznym składzie, jaki pojawi się w wyścigu.

Żeby było gdzie tych wszystkich ludzi pomieścić, nowy Nascar oferuje nam trzy nowe tory. Dwa z nich dopiero co pojawiły się w rozkładzie jazdy Winston Cup (Kansas i Chickagoland). Trzeci to wymysł autorów (temat fantazji na temat kształtów owalnych pozostawiam analizie psychiatrów), dzięki czemu w końcu możemy wycisnąć z auta ostatnie krople oleju. Długie proste i mocno, bardzo mocno nachylone zakręty sprawiają, że jest to najszybszy z dostęp-


Grafika jest wręcz fotorealistyczna

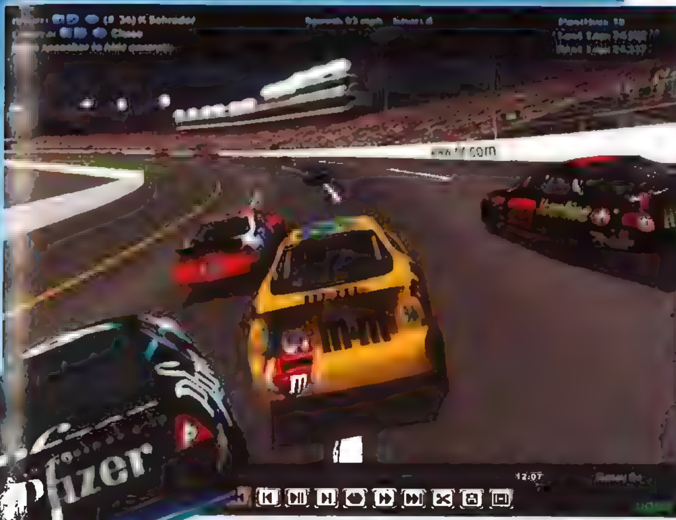

Jazda nocą ma swoje uroki.

Ciągle dobry!

...ych do tej pory torów. Jazda dla kompletnych wariatów, ale jaka przyjemna.

...la początkujących zamieszczono w grze krótki kurs jazdy formuły ...ascar, obejmujący dziedziny, takie jak strategia działania w boksie, ...rządzanie oponami itp. Innym prezentem - już nie tylko dla ...łtodziobów, są tutoriale do wszystkich obecnych w grze tras. Te ...owadzone przez niejakiego Darrella Waltripa lekcje nauczą nas, ...dzie należy hamować, jakie prędkości rozwijać, jakim torem się ...uszać itp., itd. Jeśli kręcicie teraz nosem, znaczy to zapewne, że ...wiele wiecie o tym sporcie. Trasy, które tylko wydają się bajecznie ...te, wcale takimi nie są. Niby są to zwykłe owale, ale kształt nie ... tu nic do rzeczy. Swoją drogą, sprytnie sobie ci amerykanie ...myślili. Owalne krótkie tory można otoczyć stadionem, a ten z...ełnić ludźmi, którzy nie tracą ani chwili z widowiska, zajadając h...mburgery z popcornem. Ale do rzeczy. Nasze owale różnią się od s...bie - zdawałoby się - detalami: długością prostych i co ważniejsze, k...tem, pod jakim pochylone są zakręty. Jeździ się bardzo szybko, a sa...mochody ustawiane są tak, żeby mocniej skręcały w lewo - zakrętów w prawo i tak przecież nie ma. Jasne zatem staje się, że in...ormacje o tym, z jaką prędkością można wejść w łuk, kiedy należy pr...ed nim zacząć hamować i w którym momencie można na powrót d...ać gazu (a do nich w skrócie ograniczają się tutoriale) - są niezmiernie istotne.

C... ciekawe - tak mi się przynajmniej wydaje - widać na pierwszy rzut oka, że lekcje jazdy stworzono na silniku gry. Dokładniej rzecz biorąc



użyto w tym celu zintegrowany z Nascarem 2002 edytor powtórek. Najnowsza wersja tego narzędzia jest miłym prezentem dla wszystkich, którzy w sobie tylko znanych celach korzystają z powtórek. Nie wysilając się zbytnio, można się pokusić o zrealizowanie profesjonalnie wyglądającej transmisji z wyścigu. Dzięki narzędziom pozwalającym na dodawanie do powtórek tekstów, dźwięków i innych elementów staje się to łatwiejsze niż kiedykolwiek.

Nieco jednak odbiegłem od tematu rozgrywki. Jak wiecie, można się do niej doskonale przygotować, przynajmniej w teorii. Jednak przejście do praktyki bywało w serii Nascar dosyć bolesne, szczególnie dla tych, którzy nie urodzili się z kierownicą w dłoniach. Jeśli o tym mowa, gra - zdaje się - ewoluuje w odpowiednim kierunku. Z każdym wydaniem potwierdza się, że autorzy starają się uczynić ją grywalną zarówno dla hardcore'owych kierowców, jak i dla żółtodziobów. Różne ułatwienia w rodzaju automatycznej skrzyni biegów, linii pokazującej optymalny tor jazdy i tym podobne można włączać lub wyłączać (lub skorzystać z gotowych ustawień). Parę minut testów pozwala każdemu na dostosowanie Nascar 2002 do własnych wymagań. Autorzy posunęli się na tyle daleko, że grać można właściwie nic nie robiąc, auto samodzielnie wchodzi w zakręty, dodaje gazu, hamuje, a gracz tylko patrzy. To skrajny przypadek, ale chyba dobrze oddaje to, co i jak można w gierce ustawić.

Tyle tylko, że wszystkie te opcje niewiele dają, jeśli chcemy pograć naprawdę. W tym celu niezbędne jest posiadanie dobrej kierownicy, najlepiej z pedałami. Granie na klawiaturze w tę akurat pozycję mija się z celem. Wszyscy myślący "poważnie" o jeżdżeniu muszą zaopatrzyć się w kółko. Dopiero to pozwala w pełni kontrolować samochód, a to jest niezbędne do zwycięstwa na wyższych poziomach realizmu.

I jeśli już mowa o realizmie, trzeba powiedzieć, że Nascar 2002 prezentuje się naprawdę nieźle. O ile tylko nie wyłączyliśmy wszystkiego w opcjach, możemy się spodziewać bardzo realistycznego systemu uszkodzeń, odczuwalnego dla prowadzonego przez nas samochodu. Fizyka jazdy od paru lat już jest genialna, więc nie będę o niej pisał, zresztą dopóki sam nie wsiądę do takiego auta i nie poczuję na własnej skórze wrażeń z jazdy, pisanie o realizmie ma średni sens.

Można za to wspomnieć kilka słów na temat sztucznej inteligencji - od jej poziomu zależy przecież zabawa w trybie dla jednego gracza. Kierowcom, mającym silikon zamiast mózgu, w zasadzie nie można zbyt wiele zarzucić. Zazwyczaj jeżdżą bardzo dobrze i rozsądnie, a kiedy trzeba, naprawdę agresywnie. Co ciekawe - to informacja raczej dla tych, którzy wcześniej z Nascarem nie mieli do czynienia - można regulować procentowo szybkość komputerowych maszyn, ale nie umiejętności ich kierowców - te "zawsze" stoją na tym samym wysokim poziomie.

Cudzysłów w poprzednim zdaniu pojawił się nie od parady. Sztuczna inteligencja radzi sobie wspaniale do momentu, kiedy na torze pojawiają się problemy, czyli zdarzy się wypadek. Nie wiedzieć czemu, komputerowi kierowcy zupełnie sobie w takich sytuacjach nie radzą. Zamiast ominąć stojące w poprzek toru auto i jechać dalej, nasi przeciwnicy komplikują sytuację jeszcze bardziej, zderzając się z wyłączonym samochodem. Tak więc ze stosunkowo prostej sytuacji tworzy się ogromny karambol. Komputer nie robi nic, aby tego

Multiplayer

Wyobraźcie sobie czterdzieści trzy samochody prowadzone przez kierowców z krwi i kości. Każdy malowany własnoręcznie przez osobę, która nim kieruje. Liga, zawody ogólnokrajowe, mistrzostwa, nowi kierowcy, nowe auta. Od nadmiaru głowa nie boli, dlatego każdy szczęśliwy posiadacz łącza internetowego oraz Nascar 2002 będzie wniebowzięty. Ta gierka pokazuje prawdziwe pazury dopiero w Sieci - naprawdę warto spróbować.



uniknąć. Jakby tego było mało, gdy po wypadku cała stawka jedzie za pilotem, komputerowym narwańcom zdarza się uderzyć i w niego, a to w wyścigach Nascar raczej nie powinno mieć miejsca.

Ale tak to już jest, że nie wszystko złoto, co się świeci. Gdyby nie ta drobna skaza na ideale, programiści z Papyrusa nie mieliby co robić w przyszłym roku. A tak, coś tam jeszcze zostało. Można więc poprawić sztuczną inteligencję, zmienić dźwięki, które od zeszłego roku chyba nie były zmienione. Jeśli programiści się postarają, za rok fotorealistyczna grafika Nascar 2002 będzie jeszcze bardziej dokładna i co ważniejsze - może nieco szybsza. Nowy Nascar wygląda bowiem wspaniale, ale przy podobnych ustawieniach grafiki poprzednia część chodzi parę klatek na sekundę szybciej. Jednak to szczegół, ja na Celeronie 366 i Rivie TNT2 grałem swobodnie i choć gierka nie wyglądała tak jak może - było dobrze.

Prócz wspomnianego zaciachu ze sztuczną inteligencją oraz kilku innych drobiazgów Nascar Season 2002 jest grą bardzo udaną, aczkolwiek posiadacze poprzedniej części powinni się poważnie zastanowić, czy ilość poprawek jest wystarczająca, by zakupić tę nową. Ci, którzy grają w jeszcze wcześniejsze edycje lub dopiero chcą poznać smak wyścigów Nascar, nie mają się co długo zastanawiać - to naprawdę wspaniała gra, o ile tylko lubisz ścigać się po jajowatych torach.

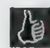
CGA



03/2002

9

Producent: Sierra/Papyrus ■ **Dystrybutor:** Play it ■ **Internet:** http://www.sierra.com/games/nascar2002/ ■ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, 4X CD ROM, 3D akcelerator, 16 MB VRAM ■ **Akcelerator:** niezbędny


■ jeszcze lepszy od poprzedniego - a to dużo znaczy


■ AI taka sama jak rok temu ■ jajowate tory ■ w dalszym ciągu brak opcji zapisu stanu gry podczas wyścigu

INFO

StrangeOne

GATUNEK: FPP

SOLDIER OF FORTUNE® II DOUBLE HELIX

!!!Z uwagi na skrajną brutalność gry i nader realistyczne sceny przemocy, nie polecamy tej gry osobom niepełnoletnim!!!

Pierwszy Soldier of Fortune to przede wszystkim bardzo rozbudowany model uszkodzeń postaci. Dzięki dwudziestu sześciu strefom trafień reakcje wrogów na zadawane obrażenia przypominały najlepsze filmy akcji: podskakiwali po postrzale w nogę, chwytali się za podbrzusze lub ginęli od jednego pocisku trafiającego między oczy. Do tego dochodziły jeszcze duża ilość krwi i fruwające kończyny - tak, to była brutalna gra, ale przez to niezwykle realistyczna. I dozwolona od lat osiemnastu. Bo wojna to przecież nie zabawa w chowanego, a trupy nie znikają po pięciu sekundach od randki ze śmiercią!



Granatnik w akcji - jak widać i w walce na krótkim dystansie sprawdza się znakomicie!



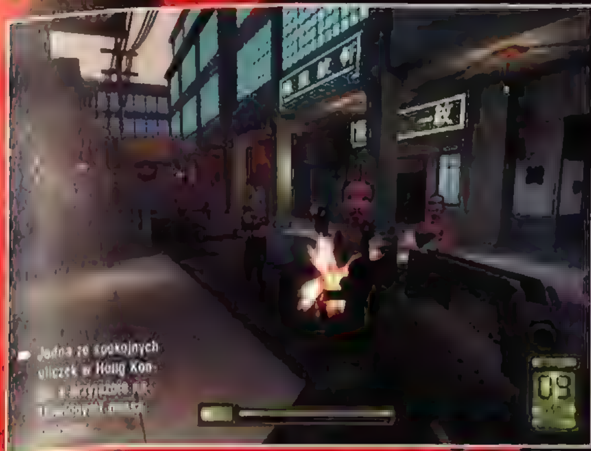
Ale nie powinno chyba nikogo dziwić, że przygody Johna Mullinsa zyskały sobie całkiem spore grono zwolenników. Tym bardziej że krwistość nie była ich jedynym atutem. Grafika, która nawet teraz może się podobać, całkiem sensowne AI wrogów (chowali się, kucali, skakali, robili uniki) i bardzo rajcujące uzbrojenie. Gdyby jeszcze od razu dodano grę wieloosobową, Counter-strike równie dobrze mógłby powstać jako dodatek do Soldiera, a nie Half-life'a! Ale co się stało, to się nie odstanie. Zresztą może to i dobrze? Bycie pretendentem lepiej w końcu wpływa na chęć "przyłożenia się" do następnej części. Powody są jednak nieważne - liczy się to, że dwójka w końcu jest. I że po prostu wymiata!

Zmiany, zmiany!

Można je znaleźć praktycznie wszędzie. Oczywiście nadal jest to strzelanka FPP, której głównym bohaterem jest John Mullins pracujący dla organizacji The Shop, ale to właściwie wszystko, co pozostało niezmienione. Resztę albo porządnie

Soldier of Fortune 2 jest grą świetną. I pod względem grafiki, i fabuły, i wykonania. Fakt, jest to tytuł krwawy, ale to cena, jaką płaci się za dążenie do jak największego realizmu. Ewidentnie tylko dla ludzi powyżej 18 lat z odpornymi żołądkami!

Mocne, brutalne, przerażająco krwawe!


Jedna ze spokojnych uliczek w Hong Kon- [illegible]



ułożono, albo też stworzono praktycznie od nowa. Starano się oczywiście zachować klimat jedynki i jej znak rozpoznawczy, czyli realność i krwisty naturalizm, ale zabrano się za to ze zdwojoną energią. Jego efekt można podziwiać już na naszych maszynach. Co tam można, trzeba!

Grafika powala!

Jedną z najważniejszych zmian jest bez wątpienia zastosowanie nowego engine'u. Zamiast tego z Quakeli zastosowano tu najnowsze dzieło Id Software - znane z QIII: Team Arena. Można by to wprawdzie zbyć stwierdzeniem, że chodzi tylko o nieco poprawiony wygląd, ale... choć to prawda, to tylko częściowa. Wystarczy bowiem zobaczyć etapy w kolumbijskiej dżungli. Są po prostu niesamowite! Dżungla jak żywa! Z mnóstwem zarośli poruszających się na wietrze i z bardzo przekonywującą mgłą. Nie to co w Turoku! Tutaj mgła wygląda jak prawdziwa mgła, a nie jedynie efekt redukujący liczbę polygonów. Choć i do tego także - rzecz jasna - służy, jednak przy tym tak wspaniale podkreśla atmosferę, że niepodobna sobie wyobrazić, jak też by to mogło wyglądać bez niej. Bo na dżunglę bez mgły, jaką ma Soldier of Fortune 2, nikt się już nie nabierze!

Nie dotyczy to zresztą tylko Kolumbii - pozostałe części świata (lista już za chwileczkę) również prezentują się bardzo, ale to bardzo dobrze! Nie chodzi zresztą jedynie o wygląd map czy postaci, choć trudno nie zauważyć dziesięciokrotnego zwiększenia liczby polygonów przypadających na postać - z trzystu w jedynce do trzech tysięcy obecnie. Także broń wygląda znacznie lepiej - zasługa zwiększenia liczby polygonów z czterystu do tysiąca pięciuset. Oczywiście średnio, bo ani broń broni, ani postać postaci nierówna. Liczy się jednak przede wszystkim świetny efekt! Za który - poza polygonami - odpowiadają także tekstury. I za nie się zabrano, dzięki czemu obecnie ich maksymalny rozmiar to 1024 x 1024 punkty (a było 256 x 256). Co to daje poza zwiększonymi wymaganiami sprzętowymi? Ano niesamowicie dokładne obiekty. Po prostu zero rozmywania!

Świat moim domem

Wspomniana Kolumbia to - rzecz jasna - nie jedyny zakątek świata, jaki przyjdzie nam w trakcie gry

Najciekawsze "narzędzia pracy":

Nóż
Tak na wszelki wypadek - masz ich pięć. Po co aż tyle? Bo można nimi rzucać, a że są bezgłośne

Mk23 SOCOM
HK Mark 23 to standardowy pistolet sił specjalnych USA. Ma magazynek na 12 naboi .45 ACP. Przy wymiarach (długość, wysokość, szerokość) 245 x 150 x 39 mm waży 1100 gram. Jest niezwykle celny, można go wyposażyć w tłumik; uważa się, że jest najlepszym seryjnie produkowanym (choć normalnie niedostępny) pistoletem świata

M3a1
Amerykański pistolet maszynowy M3 zwany olejarką ("Grease gun"), został wprowadzony w czasie drugiej wojny światowej jako tańsza alternatywa sławnych, m.in. z filmów gangsterskich, Thompsonów. Miał magazynek na 30 naboi .45ACP lub 9 x 19 mm parabelum, osiągał szybkostrzelność 450 strzałów na minutę i zasięg celnego ognia około 50 metrów. A tak na marginesie: czy jego kształt czegoś wam nie przypomina? Takiej niemieckiej broni na S?

OICW
Karabin przyszłości sił zbrojnych USA, na stan uzbrojenia wejdzie około roku 2009. Składa się z trzech głównych komponentów: modułu KE (Kinetic Energy), będącego zmodyfikowanym karabinem szturmowym HK G36 z magazynkiem na 30 pocisków 5.56 NATO, modułu HE (High Explosive), czyli zasilanego z 6 nabojowego magazynka granatnika 20 mm, oraz dzienno-nocnego komputerowego systemu celowniczego ze zintegrowanym wskaźnikiem laserowym, dalmierzem i maksymalnie 20x zoomem. Załadowany waży prawie 7 kilogramów, ale ma być 5 razy bardziej skuteczny od zestawu M16A2 / M203

Granatnik MM-1
Ręczna wyrzutnia granatów 40 mm z bębnowym magazynkiem mieszczącym 12 pocisków. Waży prawie czternaście kilogramów; ręczne przeładowanie bębna trwa właściwie wieki, ale za to może go opróżnić w 6 sekund, zasypując wrogie pozycje pociskami z gazem łzawiącym lub tworząc prawdziwą ścianę ognia!

Granat zapalający AN-M14 TH13
Używany przede wszystkim do niszczenia ekwipunku. Nie wybucha, ale rozgrzewa się do bardzo wysokiej temperatury wystarczającej, by w ciągu 40 sekund działania przepalić półtoracentymetrową płytę stalową. Ponieważ zawarta w nim mieszanina zawiera także utleniacz, woda nie ma żadnego wpływu na jego działanie.

Technologie i co z nich wynika:

GHOUL2 - odpowiada za modele postaci i przedmiotów. To dzięki niemu postacie poruszają się naturalnie, mają trzydzieści sześć stref uszkodzeń, a rany pojawiają się dokładnie w miejscu trafienia (że o krwi i flakach nie wspomnę). Dodatkowo umożliwia takie cuda jak odpadające po strzale okulary słoneczne, nakrycia głowy czy broń oraz zajmuje się dopasowywaniem szczegółowości modeli do szybkości pracy komputera tak, by nawet przy minimalnej konfiguracji Soldier of Fortune był grywalny

TORR - odpowiada za mapy. Jak wiadomo, silniki Id Software z dużymi pustymi przestrzeniami radzą sobie raczej średnio. Jednak dzięki temu rozszerzeniu Soldier of Fortune 2 nie ma z tym najmniejszych problemów. Niejako przy okazji THORR umożliwia także podróż helikopterem i samochodami - wprawdzie jako strzelec, ale i tak radochy daje to co nie miara!

LICH - za tym kodem kryje się sztuczna inteligencja postaci. To dzięki niemu widzą i słyszą, podnoszą alarm i skradają się. Potrafią wykorzystywać otoczenie, by na przykład ukryć się za skrzyniami oraz działać w grupach. Jako miły dodatek można zaś uznać coś na kształt instynktu samozachowawczego - ranni często zamiast walczyć, rzucą broń i będą uciekać lub poddadzą się.

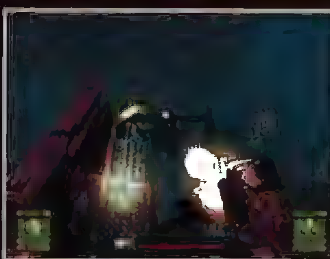
ICARUS 2 - język skryptowy kontrolujący przebieg misji, zachowanie się postaci (ogólne, bo za szczegóły odpowiada AI) oraz wszystkie przerywniki pojawiające się na ekranie w trakcie gry.

odwiedzić. W dodatku nie jesteśmy ograniczeni jedynie do czasów współczesnych. Grę zaczynamy bowiem pięćdziesiąt lat wcześniej i to w pełnej Rosjan Pradze. Oczywiście jako agent sił specjalnych nie przyjechaliśmy tam na wakacje, a po to, by wykonać zadanie, ale i tak zamiana M4 na olejarkę, jak powszechnie nazywano M3, jest bardzo miłym dodatkiem. Nawet jeśli jest to broń szalenie niecelna. No cóż, coś takiego było przecież wtedy na uzbrojeniu. Poza Pragą i Kolumbią w pościgu za złem wszelakim dotrzemy jeszcze na Kamczatkę, do Szwajcarii, Hong Kongu tudzież na pokład transatlantyckiego liniowca.

A szabla moją kochanką!

Z oczywistych względów szabli tu - rzecz jasna - nie uświadczy, ale obowiązkowy nóż jest. I to od razu w liczbie pięciu sztuk! Dlaczego aż tyle? Bo można nim rzucać. Bezgłośnie i ze śmiertelną - o ile dobrze wymierzymy - skutecznością. Ech, może to i średnio moralne, ale przyznam szczerze, iż po paru cichych akcjach nieomal się w widoku wroga z nożem w plecach zakochałem!


Tandem Micro-Uzi i M1911A1 w akcji



Ale z samym nożem za daleko się nie dojdzie, dlatego też mamy tu czternaście różnych broni, z których zdecydowana większość dysponuje przynajmniej dwoma różnymi trybami prowadzenia ognia. Absolutnym rekordzistą w tej dyscyplinie jest OICW: pojedynczy strzał, seriami po trzy i pełne auto, ale dodatkowo mamy jeszcze do dyspozycji celownik optyczny z noktowizorem oraz granatnik. Prawdziwe Wash & Go, przydatne w każdej sytuacji! Inne gnaty już nie są tak wszechstronne, ale

Bohaterowie:



John Mullins

Wielu z was pamięta go zapewne z poprzedniej części Soldier of Fortune, ale krótkie przypomnienie nikomu nie zaszkodzi. John urodził się i wychował w południowo-zachodniej Oklahomie. Gdy dorósł, a Wuj Sam wyruszył na pomoc Wietnamczykom, ruszył razem z nim. I bardzo się starał, dzięki czemu w trakcie trzech tur między innymi trzykrotnie odznaczono go Purpurowym Sercem. Dodatkowo był członkiem kontrowersyjnej grupy PHOENIX, zajmującej się eliminacją wysokich rangą oficerów Vietcongu. Po spłaceniu długu wobec ojczyzny, dwanaście lat temu odszedł na wojskową emeryturę - ale tylko po to, by rozpocząć pracę jako konsultant (czytaj: najemnik). Teraz pracuje w antyterrorystycznej organizacji U.N. o nazwie 'The Shop', czyli Sklep.

Madeline Taylor

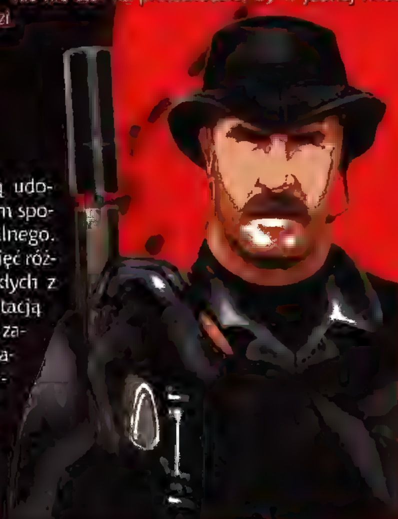
Po śmierci wieloletniego przyjaciela i partnera Johna, Hawka, organizacja długo szukała kogoś odpowiedniego, mogącego zająć jego miejsce. Kogoś nie tylko dobrze wyszkolonego, ale równie entuzjastycznie jak John nastawionego do wykonywania zadań, dla kogo nie ma celów nie do osiągnięcia. I w końcu znalazła. Jej specjalność - mimo iż również jest w pełni wyszkoloną agentką - to szeroko pojęte badania medyczne, co czyni ją nieocenioną w walce z przeciwnikami dysponującym chemiczną i biologiczną bronią masowej zagłady.

Sam Gladstone

Właściciel antykwariatu 'Lasky's Used Books'. Były wojskowy. W Wietnamie specjalizując się w zwiadzie, dosłużył się stopnia kapitana, a następnie na kilkanaście lat związał się z CIA. Obecnie, poza prowadzeniem sklepu z książkami, pracuje również na pół etatu w Organizacji. Będzie pośrednio czy w kontaktach Johna ze Sklepem dostarczając mu także ekwipunek niezbędny przy wykonywaniu zadań.

nie ma co narzekać. Zwłaszcza że mamy tu takie smaczki jak bagnet na kałaszu, a na przykład pistolety można trzymać w obu rękach i to w dowolnej konfiguracji - nic nie stoi na przeszkodzie, by w jednej mieć SOCOM a w drugiej Uzi.

Gun to nie wszystko



Poza bronią strzelecką udostępniono także całkiem sporo ekwipunku specjalnego. Choćby granaty - dziesięć różnych typów! Od zwykłych z wymuszoną fragmentacją do takich cudeniek jak zapalające, zdolne przepalić się w ciągu czterdziestu sekund przez półcalową płytę pancerną. Zresztą nie wszystkie dodatki służą bezpośrednio



Taniec do muzyki "Symfonia na dwa Uzi" - co za wyczucie rytmu!

zabijaniu. Choćby takie gogle termiczne. W nocy czy w ciemności po prostu nieocenione, a do tego jak świetnie prezentują się w działaniu! To jak widok Predatora - po prostu czad!

Przydatne są również narzędzia do otwierania zamkniętych przejść. Tak, tak, już nie wszystko da się otworzyć przysłowiowym kopniakiem! Czasem trzeba się przy tym natrudzić. I to dość długo. Więc jeśli ktoś nastawia się na ciche działanie a la Solid Snake, dodatkowe dawki adrenaliny będą mu jak najbardziej na rękę. Właśnie, skryte działanie... Dzięki nowemu językowi skryptowemu ICARUS 2 do wykonania niemal każdego zadania można podejść na dwa sposoby: siłowy i skryty. Nie jest to może jakaś rewolucja, ale miło, że nie ma jedynej słusznej ścieżki, z której nie można - pod groźbą pewnej śmierci - zejść.

Trupy, wszędzie trupy

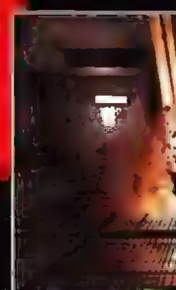
Przemijanie, śmierć... Zazwyczaj w dodatku niezwykle gwałtowna. Nie da się ukryć, że w strzelance jest to coś niezwykle istotnego. Skoro zaś Soldier of Fortune I był pod tym względem, dzięki dwudziestu sześciu strefom "rażenia" i latającym członkom, przełomem, to i od sequela można w tym względzie równie wiele wymagać. A co dostajemy?

Stref jest teraz trzydzieści sześć, ale najważniejsza zmiana to zupełnie nowe podejście do kwestii ran i odpadających kończyn. Przede wszystkim to ostatnie jest po prostu

Bez komentarza...







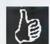




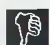
9

INFO

Producent: Activision **Dystrybutor:** LEM Multimedia **Internet:** www.lem.com.pl **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, akcelerator z 16MB RAM, CD-ROM, DirectX 8.1a, Windows9x, XP **Akcelerator:** niezbędny



- jeszcze bardziej realne obrażenia
- bardzo dobra grafika
- świetne bronie
- losowy generator misji
- tryb multi
- dobra skalowalność



- żeby włączyć najlepszą jakość, trzeba mieć sprzęt, co się zowie!

Mocne, brutalne, przerażająco krwawe!



...lwe bez użycia ciężkiego sprzętu lub materiałów wybuchowych. W ... za to wszystkie obrażenia pokazywane są nie ogólnie, strefami, ale zależnie od pojedynczych pikseli, w które trafiliśmy! Dzięki temu oglądając trupa dokładnie widzimy, gdzie został postrzelony. Efekt? Po prostu obrzydliwy. Po użyciu shotguna w zwarciu krew i flaki są dosłownie wszędzie! Wygląda to ...ie, ale taka jest niestety cena realizmu. Czy jednak nie za wysoka? Wiem... to w końcu gra dla dorosłych, a dodatkowo każdy może ograniczyć ten... Zresztą podczas gry bez cheatów podejście do wroga aż tak blisko graniczy z cudem, więc bez okularów (co by sobie oczu nie zachlapać...) grać się jak najbardziej daje. W dodatku przy normalnej walce wcale się we flakach nie tonie, za to ciężko nie zauważyć, iż wrogowie zachowują się jak na filmach - iluzja jest praktycznie stuprocentowa!

Pieśń bitwy

Także od strony dźwiękowej Soldier of Fortune 2 prezentuje się bardzo dobrze. Dopasowana do akcji muzyka, odgłosy otoczenia (zwłaszcza dżungli - po prostu film przyrodniczy!) no i oczywiście broń. Zresztą z bronią związana jest pewna ciekawostka. Otóż w dbałości o szczegóły i realizm odgłosy strzałów poddano gruntownej obróbce. Dlaczego? Bo rzeczywiste w większości przy... odgłosy były po prostu za mało soczyste! A co to za przyjemność strzelać, dajmy na to, z zabawki na kapiszony? Żadna! W dodatku u podstaw dzi...leżą przecież oryginalne dźwięki.

Tryb multi

Jest, jest, jest! Z botami, trybami każdy na każdego i rozgrywką grupową, ze ...aniem flagi i totalnym deathmatchem. Na maksymalnie trzydziestu dw... graczy i z możliwością losowego tworzenia mapy. Właśnie - w grę w...wano generator nie tylko map do trybów multi, ale i misji dla ...czego gracza! Dzięki temu można spokojnie przyjąć, że za szybko to się ona nie znudzi. O ile w ogóle się znudzi, bo skoro do jedynki pełno jest wszelkiego rodzaju modów, to i znacznie lepsza dwójka nie pozostanie w tyle.

Reasumując

Soldier of Fortune 2 jest grą świetną. I pod względem grafiki, i fabuły (którą celowo pominąłem, ale ciekawskim proponuję dokładne przejrzenie informacji o współpracowniczce Johna - nie została przecież wybrana przypadkowo), i wykonania. Fakt, jest to tytuł krwawy, ale to cena, jaką płaci się za dążenie do jak największego realizmu. Czy nie obawiam się o jej wpływ na młodzież, dzieci? Nie, bo to przecież tytuł dozwolony od lat osiemnastu - czego nikt nie kryje!

Stąd też bardzo wysoka ocena, dodatkowo poparta znakiem jakości. Gra się bowiem świetnie, fabuła wciąga, wrogowie zaś zmuszają do wysiłku. A że pełno tu flaków? Jeśli chce się mieć realnych wrogów (a tutaj nikt się z nikąd nie pojawia), jest to jedyne wyjście.



Wojna to przecież nie piknik, a skoro już kogoś pociąga, lepiej, by w zabijanie bawił się jedynie na ekranie - i przekonał się, że to nie jest czysta robota.

Mocno, brutalne, przerażająco krwawe!

GATUNEK: SIM

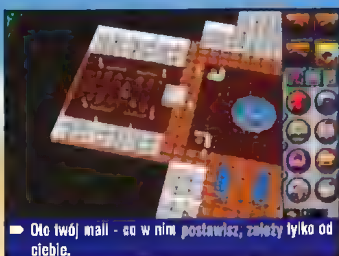
Mall Tycoon



T-Mon

Mam czasem takie wrażenie, że niektóre gry powstają całkowicie bez sensu lub - jak mówiła moja świętej pamięci babcia - "bez ładu i składu". Takie na przykład jak Mall Tycoon, czyli kolejna pozycja z gatunku gier ekonomicznych, która praktycznie nie ma nic (może poza pomysłem), co mogłoby ją wyróżnić spośród kilkudziesięciu innych podobnych tytułów. Po co coś takiego wydawać? Doprawdy nie wiem!

Zaczynając recenzję od tak mocnej i drastycznej oceny, zepsułem sobie trochę robotę - napisałem bowiem właściwie wszystko, co o Mall Tycoonie wiedzieć powinniście. Nie przestanę jednak pastwić się nad tym tytułem z jednego prostego powodu - a nuż znajdą się jacyś fanatycy podobni do mnie, którzy skupują wszystko, co ma 'Tycoon' w tytule? Dla tych kilkudziesięciu, kilkunastu, kilku, nawet dla tego jednego czytelnika CD Action poświęcę się i postaram sklecić parę dodatkowych zdań. W jednym celu - by ostrzec was przed tą wyjątkowo słabą grą. Nie bierzcie jej nawet wtedy, kiedy ktoś będzie wam ją oferował za dopłatą!!!

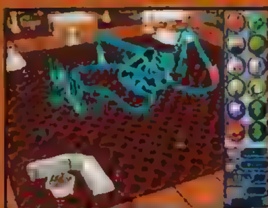

Oto twój mall - co w nim postawisz, zależy tylko od ciebie.


Do każdego sklepu możesz zajrzeć. Ale nie ma to sensu...

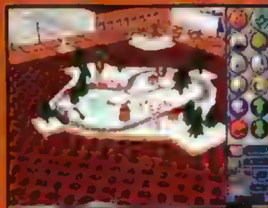
Wyraz 'Mall' w nazwie gry oznacza centrum handlowo-usługowe. Centra takie są przede wszystkim popularne w Stanach Zjednoczonych, ale idea zamknięcia pod jednym dachem kilkudziesięciu czy nawet kilkuset sklepów i punktów usługowych przyjęła się na całym świecie - na pewno wiecie o czym mowa. Używane w języku polskim słowo "hiper market" nie do końca tutaj pasuje bowiem klasyczny mall to nie jeden wielki sklep a mnóstwo należących. Powiedzmy może "centrum handlowe".

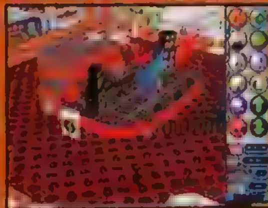
Atrakcje w atrium

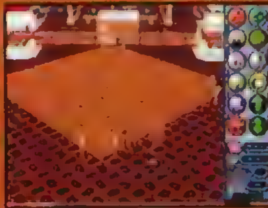
Jedyną znikomą przyjemność sprawia w grze ustawianie promocyjnych atrakcji w atrium. Jest ich mnóstwo, a każda inaczej animowana.


Kolejka górska na pewno przyciągnie klientów.


Wystawa psów - kusi starszych klientów.

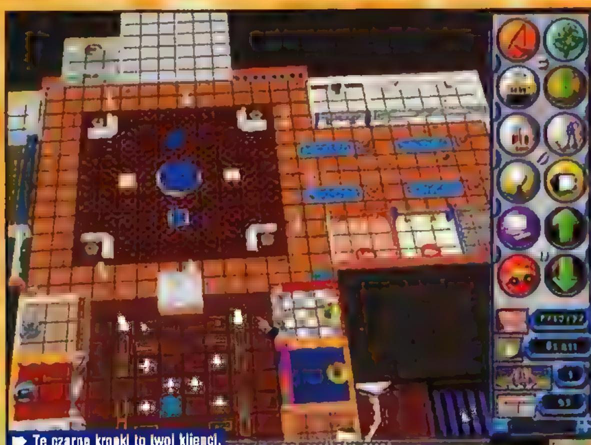

Lodowisko to świetny pomysł na zimowe miesiące.


Koncert gwiazdy rocka - małolaty będą się tłoczyć pod sceną i... w sklepach.


Labirynt... Kogo ma to przyciągnąć? Doprawdy nie wiem!


Wybierając opcję free play, ustalasz parametry demograficzne twojego sąsiedztwa.

Zadaniem gracza jest takie zarządzanie mallem, by przynosił on jak największe zyski. Gra oferuje dwa tryby rozgrywki - Free Play oraz Scenario. W tym pierwszym zarządzamy mallem bez określonego celu - dla czystej przyjemności, w tym drugim zaś autorzy stawiają przed nami pewne zadania: zdobyć określony kapitał, przyciągnąć do malla odpowiednią liczbę klientów, uzyskać zadowalający poziom popularności. Zadania te dość chaotycznie podzielono ze względu na poziom trudności, tyle tylko, że podczas gry nie za bardzo czuć, by misja 'Milton's Garden' opisana jako trudna była w jakiś wyjątkowy sposób trudniejsza do ukończenia niż np. misja 'End Of An Era', za którą znajduje się dopisek Easy.


Te czarne kropki to twoi klienci.


Jeśli się postarasz, mall może nawet ładnie wyglądać. Tylko po co?

03/2002

1

INFO

Producent: Holistic ■ **Dystrybutor:** Take 2 ■ **Internet:** www.malltycoon.com/main.htm ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB


■ ciekawy (z braku laku) pomysł


■ obrzydliwa grafika ■ brak jakichkolwiek emocji ■ gra nie stawia żadnego wyzwania ■ wtórność i brak oryginalności

Ten market nie jest ani hiper, ani nawet super...

Sama rozgrywka powtarza (bynajmniej nie przetwarza) schematy znane już z innych gier tego typu. Widzimy mapkę terenu przeznaczonego pod zabudowanie, ikonki, które umożliwiają nieszczególnie wygodny dostęp do nowych poleceń, oraz pasa przycisków służących do obsługi zabawy, regulują upływ czasu, powtarzające się wiadomości itd. Opcja budowy podzielona została na dwa menu. Jedno, w którym budujemy obiekty użyteczne, i drugie, w którym budujemy obiekty ozdobne. Dostęp do finansów i innych informacji o mallu rozdzielono również na dwie ikonki, przy czym nie ma możliwości szybkiego przejścia z informacji ogólnych do tych finansowych. Podobnie ma się sprawa z informacjami o klientach i o pracownikach - nie dość, że nawigacja między wszystkimi okienkami jest dość udziwniona i niewygodna, to jeszcze wszystkie dane, jakie gra nam udostępnia, bez najmniejszego kłopotu zmieściłyby się na jednym dobrze zaprojektowanym ekranie jest ich niewiele.

Brzydola bije z ekranu. Wybierasz tekstury, jakimi mają być pokryte ściany sklepiku.


...ór scenariusza. Już teraz powinienem był wyłączyć komputer...

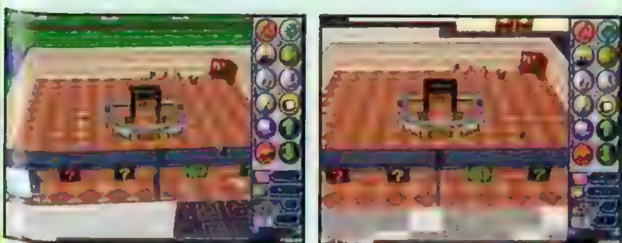
Mechanizm, na którym bazuje zabawa, oraz algorytmy, od których zależy zachowanie klientów, są raczej trywialne. Reklamy w telewizji zawsze przyciągają taką samą liczbę klientów, podobnie jak akcje promocyjne przeprowadzane w głównym holu malla (tzw. atrium). Wszystko jest tu uproszczone, z góry przewidywalne i mało emocjonujące. Nie zmienia tego nawet opcja research, która umożliwia opracowanie np. nowego rodzaju sklepu czy pracownika. To jednak głupota, bo to przecież nie zarządcy malli wymyślali (jak sugeruje to gra) sklep z nowoczesnym sprzętem audio-wideo czy np. elektroniczne czytniki przy kasach, a tylko wprowadzali pod dach to, co stworzył i czego domagał się wolny rynek.

Podobnych absurdów, schematów, które sprawdzały się w innych grach, ale nijak nie sprawdzają się w symulacji zarządzania mallem, jest w tej grze mnóstwo. By jeszcze pogorszyć sprawę, grafika jest niezwykle siermiężna dla przykładu: klienci zrealizowani są w technice sprite'ów (rządziła na przełomie lat 80/90), a z oddalenia wyglądają jak małe czarne kropki. Efekty dźwiękowe są tak oszczędne, jakby przygotowywał je sam król skąpców: Ebenezer Scrooge. Mall Tycoon to katastrofa i najlepiej zrobisz, jeśli będziesz trzymał się od niej z daleka.

CDA

1960-1990

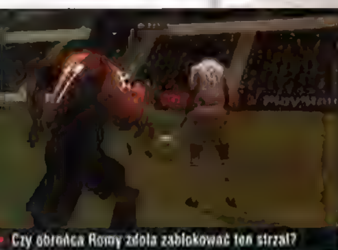
Gra daje ci możliwość zadecydowania, w której dekadzie dwudziestego wieku prowadzisz mall. Nie ma to jednak większego znaczenia, nie wpływa nawet na wygląd gry. Po lewej sklep z odzieżą z lat 60, po prawej ten sam sklep - lata 90.



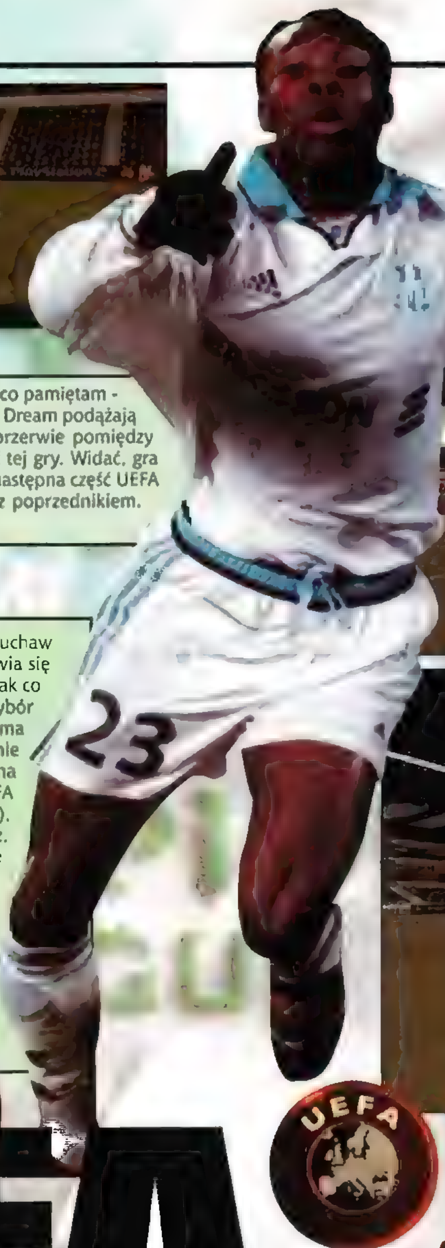
Ten market nie jest ani hiper, ani nawet super...

GATUNEK: SPORTOWA

Eld

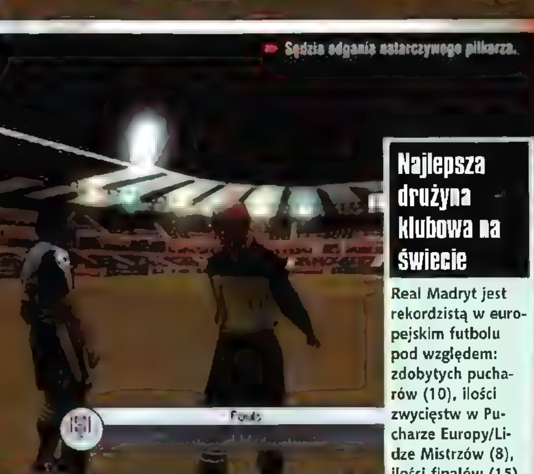

Czy obrońca Romy zdoła zablokować ten strzał?


Nie zdąży!!



Która to już odsłona UEFA Champions League? Z tego, co pamiętam - trzecia lub czwarta. Wynika z tego, że panowie z Silicon Dream podążają śladem EA Sports i cyklicznie - co roku w zimie, w przerwie pomiędzy rozgrywkami Ligi Mistrzów otrzymujemy kolejną część tej gry. Widać, gra się nieźle sprzedaje, jednak trzeba przyznać, że każda następna część UEFA Champions League stanowi progresję w porównaniu z poprzednikiem. Jak zatem wypada nowa odsłona?





Sędzia odgania natarczywego piłkarza.

Witajcie w lidze mistrzów!

Wrzucam płytkę do napędu, chwila oczekiwania i w słuchawkach rozlegają się znajome dźwięki, a na ekranie pojawia się doskonale znana z telewizyjnych transmisji czołówka. Jak co roku. Pozytywnym zaskoczeniem jest za to spory wybór trybów gry, aczkolwiek przyznajmy uczciwie: nic tu nie ma oryginalnego. Tyle, że jest ich dużo i dzięki temu gra nie nudzi się za szybko. Zdecydować się zatem możemy na szybki start (Quick Start), tegoroczną Ligę Mistrzów (UEFA Champions League), mecz towarzyski (Friendly Match), turnieje (Tournaments) oraz oczywiście trening. Oprócz, co zrozumiałe, Ligi Mistrzów najatrakcyjniej prezentuje się tryb turniejowy, gdzie umieszczono aż cztery rodzaje rozgrywek pucharowych. Interesujący jest zwłaszcza tryb Multi-Stage, pozwalający na rywalizację w Lidze Mistrzów, w której biorą udział zespoły z całej histori Pucharu Mistrzów oraz Ligi Mistrzów. Dzięki temu można się zmierzyć w finale, grając np. Realem z roku 1998 i Realem z lat sześćdziesiątych. Niby to pomysł nienowy, ale dobrze się grało właśnie w Multi-Stage.

Najlepsza drużyna klubowa na świecie

Real Madryt jest rekordzistą w europejskim futbolu pod względem: zdobytych pucharów (10), ilości zwycięstw w Pucharze Europy/Lidze Mistrzów (8), ilości finałów (15), ilości półfinałów (24) i liczby zdobytych bramek (691).

UEFA Champions League Season 2001/2002

Kolejna odsłona UEFA Champions League udowadnia, że programiści z firmy Silicon Dream stale zmniejszają dystans dzielący ich z EA Sports oraz FIFA.

Gwizdek!

Po wybraniu trybu gry, ustaleniu taktyki i składu przyszedł czas na mecz. Panowie - zawodnicy wybiegają na murawę, na trybunach wrzask, a jako komentarz... kobiecy głos!!! Zgłupiałem, szczerze mówiąc, bo jak to: baba komentuje piłkę nożną? Przyzwyczaiłem się do kobiet wykrzykujących niżej niż faceci w metalowych kapelach, ale żeby przedstawicielka płci pięknej komentowała mecz piłkarski? Jak się jednak szybko okazało, nie jest tak źle. To znaczy pani wygłasza tylko własne komentarze przed i po spotkaniu, a w trakcie jego trwania zajmuje się już tym sympatyczny komentator. Inaczej mówiąc: ta dama najwyraźniej robi w tej grze za eksperta. Jej komentarze są zaskakująco dobre zarówno od strony merytorycznej, jak i technicznej. Panowie, oraz wspomniana pani, wiedzą, co mówią, mają sympatyczne głosy i pod względem komentarza wolę UEFA Champions League Season niż gierki z logo EA Sports. Odgłosy dobiegające z trybun może nie są rewelacyjne, ale też nie można powiedzieć, że beznadziejne. Są po prostu dobre. Podobnie jak muzyka przygrywająca w menusach.

Sędzia wprowadza oba zespoły na boisko.

7

INFO

Producent: Take 2 **Dystrybutor:** Take 2 **Internet:** www.take2games.com **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000, karta dźwiękowa **Akcelerator:** wymagany, 16 MB

- niezły komentarz... ■ ...grafika również ■ sporo ciekawych rozgrywek
- nie współpracuje z WIN 95 ■ baba-komentator??? ■ AI komputera mogłoby być wyższe ■ parę drobnych buraków

Piłkarska Liga Mistrzów.

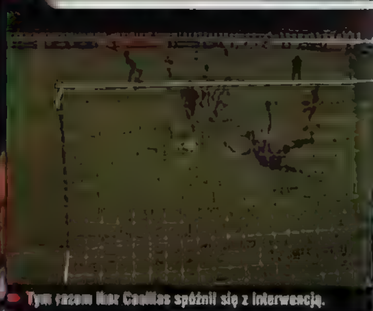
Spalony?

UEFA Champions League to konwersja z konsoli (gwoli ścisłości PlayStation 2), zatem nie wymagajmy, by była to jak najdokładniejsza symulacja piłki nożnej. To gra stworzona dla zabawy, więc porównywanie jej do FIFA jest nie na miejscu. Rozpatrując ją jako konwersję z konsoli przyznaję, że nie jest to zła piłka kopana. Widywałem już wiele zdecydowanie gorszych. Oczywiście lista buraków jest całkiem spora, ale grywalność w pełni je równoważy. (Szkoda, że tej gry nie sprawdzą posiadacze WIN 95 - niestety panowie z firmy Silicon Dream najwyraźniej stwierdzili, że ten system odszedł już do lamusa i nie warto się wysilać konwertując grą).

Wydarzenia na boisku mają kilka typowych dla konsoli bugów. Największy z nich to realizacja zadań taktycznych: zawodnicy właściwie biegają gdzie popadnie, nie przywiązując wielkiej wagi do wytycznych i zajmowanych na boisku pozycji. Ot, ganiają chłopaki radośnie po murawie, a jedynym ich celem jest strzelenie bramki. Nie mówię, że to źle, ponieważ czasami lubię zagrać w takie "radosne improwizacje", strzelać przy tym dużo bramek, przeprowadzić jeszcze więcej efektownych akcji itd. Jednak nie wszystkim będzie to pasowało.

Pewnie ortodoksyjni zwolennicy symulacji wyklną mnie, lecz - moim zdaniem - w UEFA Champions League gra się bardzo przyjemnie. Duża w tym "zasługa" bramkarzy, jak i obrońców, którzy nie wypadają najlepiej; strzały z dystansu częstokroć kończą się bramkami. Równie łatwo dojść do pozycji strzeleckiej na polu karnym. Obrońcy zachowują się przeważnie biernie - dają się ogrywać w pojedynkach jeden na jeden. Pół biedy, gdyby bramkarze bronili na normalnym poziomie - ale nie ma tak łatwo. Panowie nieraz nawet nie rzucają się za łaciatą odprowadzając tylko wzrokiem do siatki. W ataku komputer gra niewiele lepiej. Wszystkie te czynniki powodują, że gra się właściwie do jednej bramki, co mi zupełnie nic a nic nie przeszkadza - che, che.


Zespół Anderlechtu wyprowadza szybką kontrę.


Tym razem Iker Casillas spóźnił się z interwencją.


Czarnoskóry napastnik Locomotiv przy piłce.


Po rzucie rożnym często dochodzi do spięć podbramkowych.

Zdobycze pucharowe Realu:

Puchar Europy/Liga Mistrzów: 8 (1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1966, 1998, 2000)
Puchar UEFA: 2 (1985, 1986)
Finały: 15 (PE/LM 11, PZP 2, UEFA 2)
Półfinały: 24 (PE/LM 19, PZP 2, UEFA 3)
Ćwierćfinały: 33 (PE/LM 24, PZP 4, UEFA 5)
mecze w PE/LM (w nawiasie suma występów w europejskich pucharach):
mecze: 230 (325)
zwycięstwa: 135 (184)
remisy: 35 (54)
porażki: 60 (87)
bramki zdobyte: 523 (691)
bramki stracone: 255 (354)
liczba sezonów: 32 (45)
Rekordowe zwycięstwo: 9-0 z B1913 Odense (Dania) - PE - druga runda 1961-62
Rekordowa porażka: 0-5 z Kaiserslautern (NRD) - Puchar UEFA - ćwierćfinał 1981-82; 0-5 z AC Milanem (Włochy) - PE - półfinał 1988-89

Rzut wolny...

Pamiętam, kiedy kilka lat temu graficy z firmy Silicon Dream rozpoczynali przygodę z piłką kopaną. Daleko mi wówczas było do zachwytów, ale panowie nie zasypiają gruszek w popiele i cały czas podnoszą umiejętności, czego dowodem jest nowa UEFA Champions League. Nie jest to może jeszcze klasa reprezentowana przez programistów z EA Sports, ale z pewnością Silicon Dreamowi należy się miejsce tuż koło tronu. Wygląd stadionów oraz sylwetki graczy w zasadzie dopracowano idealnie i jedyne zastrzeżenia, jakie mam, to do animacji zawodników. Brak tu tej płynności, jaka cechuje grę z EA Sports. Niemniej jednak przyjemnie się patrzy na UEFA Champions League. Także na twarze zawodników, które w końcu przypominają te prawdziwe.

...Gooool!

Nie wiem, czy jest sens namawiać was do kupna UEFA Champions League. W końcu już za kilka tygodni na półki sklepowe trafi nowa odsłona World Cup z EA Sports i będzie można powalczyć o Puchar Świata polską reprezentacją. UEFA Champions League co najwyżej może skrócić czas oczekiwania, ale lojalnie ostrzegam - to gra dla tych, którzy przedkładają rozrywkę nad symulację. No i potrafią zaakceptować kobietę komentującą mecz. ;)

GATUNEK: RAJDÓWKA

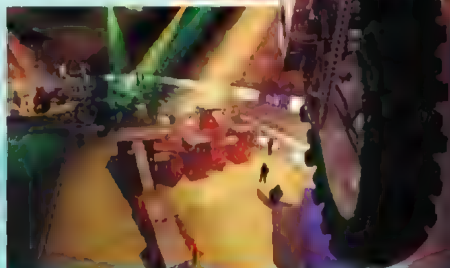
Motoracer 3

McDrive

Francuzi już od pewnego czasu istnieją na rynku elektronicznej rozrywki i są bardzo aktywni, ale nie da się ukryć, że ich największe sukcesy związane są raczej z wydawaniem i dystrybucją gier, a nie z ich tworzeniem (przynajmniej jeśli nie liczyć przygodówek produkowanych masowo przez Cryo). Od czasu do czasu coś ichniego pojawia się jednak na rynku, zaś w tym konkretnym przypadku odpowiada za to Delphine, której ostatni Motoracer oznaczony cyferką trzy właśnie za sprawą polskiego dystrybutora - IM Group - trafił właśnie do redakcji.

Motoracer to - ogólnie rzecz biorąc - gra traktująca o wyścigach motocyklowych. Jednak w przeciwieństwie do typowych tego typu gier, mamy tu do czynienia nie z jedną, a z niemal wszystkimi dyscyplinami, jakie tylko można rozgrywać na dwóch kółkach z własnym napędem. Jest tu bowiem i motocross/supercross, i tr'al, freestyle i wyścigi na torach asfaltowych. Do tego dochodzi zaś możliwość ścigania się na ulicach Paryża i to tych najbardziej zatłoczonych! Już choćby z powodu różnorodności oferowanej przez grę warto się nią zainteresować, ale na szczęście nie jest to jedyna rzecz, jaką ten tytuł oferuje.





Ostateczna ocena gry zależy zatem od waszych preferencji. Jeśli kochacie wszystko, co z motorami związane, a dodatkowo nie zależy wam na stuprocentowo wiernej symulacji, powinniście być jak najbardziej zadowoleni.

GP 500cc

Dyscyplina - królowa torowych wyścigów motocyklowych. Jest dla miłośników dwóch kółek tym, czym Formuła 1 dla fanów samochodów. Startujące tu maszyny przy masie niewiele przekraczającej 130 kilogramów mają na wyposażeniu czterocylindrowe silniki o mocy niemal 200 KM - jak to się przekłada na osiągi, tłumaczyć nikomu chyba nie trzeba!



GP 250cc

W uproszczeniu połowa klasy GP 500, maszyny tu startujące przy masie około 95 kilogramów wyposażane są w dwucylindrowe silniki o mocy około 100 KM. Ich zwrotność w znacznym stopniu rekompensuje jednak mniejsze osiągi - na krętych torach dobrzy kierowcy potrafią wykręcić krótsze czasy niż to możliwe na teoretycznie dwukrotnie lepszym sprzęcie z GP 500!



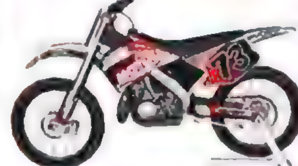
Cross 250cc

W crossie liczy się przede wszystkim zwrotność i przyspieszenie, a rolę Formuły 1 w tej dyscyplinie pełni klasa 250. Kiedyś zawodnicy mogli wprawdzie startować w jeszcze mocniejszej klasie 500, ale maszyny te okazały się zbyt ciężkie i zbyt trudne do opanowania. A że mało kto lubi wyrywanie rąk, ostatecznie z niej zrezygnowano.



Cross 125cc

Mniejsza waga, mniejszy i słabszy silnik (podobnie jak i w klasie 250 dwusuwowy o dwóch cylindrach). Starty w tej klasie można przyrównać do uczęszczania do szkoły: maszyny są na tyle proste w prowadzeniu, że kierowca może się całkowicie skoncentrować na trasie, nabywając umiejętności niezbędnych do przeżycia w crossowej F1.



Motocykle sześć razy, proszę!

3...2...1...

Zaczyna się - przynajmniej pomijając sprawy typu instalacja i wpisywanie (długiego!) numeru seryjnego - od intra. Służy ono za przegląd dostępnych w grze trybów jazdy. Niecierpliwi mogą je zresztą w dowolnym momencie przerwać, przenosząc się od razu do głównego menu. A przynajmniej do czegoś, co otrzymujemy w jego zastępstwie, bo niestety centrum sterowania z prawdziwego zdarzenia w tej grze nie uświadczy. Zamiast niego możemy stworzyć nowego zawodnika (za pierwszym razem nawet musimy), a następnie wybrać, czy chcemy grać w pojedynkę, po sieci czy też udać się na zakupy do wirtualnego sklepu z trasami oraz motocyklami.

Jak przystało na grę niemającą ambicji, by stać się symulatorem, na początku mamy dostęp jedynie do podstawowych torów oraz równie podstawowych klas motocykli. Co oznacza, że na torze możemy się ścigać jedynie na maszynach o pojemności 250 centymetrów sześciennych, w dodatku tylko w jednym, jedynym miejscu. Tak samo jest zresztą i z moto/supercrossem, tyle tylko, że pod względem pojemności silników motocykli ograniczeni jesteśmy do klasy 125 ccm. W przypadku triala, freestyle'u oraz pojedynku jeden na jeden na ulicach Paryża ograniczeń pojemnościowych już wprawdzie nie ma (bo i tak dostępna jest tu tylko jedna klasa motocykli), ale nadal sprawdzić się można jedynie na pierwszej z dostępnych w danej dyscyplinie tras.

Przyznacie zaś chyba, że jedna trasa na zbyt wiele nie wystarczy, zwłaszcza jeśli ciągłe skakanie z dyscypliny na dyscyplinę zbytnio kogoś nie bawi. Cóż, nie ma więc innego wyjścia, jak tylko zakasać rękawy i zajmować miejsca na podium, bo dzięki temu można zdobyć fundusze potrzebne do dostępu dalszych atrakcji. Jest to zresztą jedyny na to sposób, gdyż żadnych mistrzostw - w innych grach bardzo niemal standardowo odkrywających kolejne tory - tu nie uświadczy. No ale zarabianie kasy, choćby wirtualne, wcale złym rozwiązaniem nie jest, tym bardziej że sami w końcu wybieramy, co też chcemy za nie kupić. Dzięki temu nic nie stoi przecież na przeszkodzie, by za kasę zdobytą w motocrossie kupić nową trasę do śmigania po Paryżu!

A właściwie prawie nic, bo nie da się ukryć, że stawki zależą od stopnia trudności danego wyścigu, zajętego na podium miejsca oraz oczywiście wybranego - jednego z trzech - stopnia trudności. Wszystko pięknie i ładnie, tyle tylko, że dobrany tutaj stosunek stopnia trudności do zdobywanej gotówki powoduje, iż właściwie w ogóle nie opłaca się jeździć na wyższych poziomach! Znacznie prościej jest bowiem zająć pierwsze miejsce na Easy niż drugie na Normal. Owszem, jest jeszcze coś takiego jak ambicja, zresztą po paru wyścigach granie na poziomie Easy zaczyna się zwyczajnie nudzić (ileż w końcu można wygrywać, jadąc z jedną ręką w kieszeni), ale do tego czasu problem gotówki praktycznie przestanie nas dotyczyć - i tak już wszystko, co tylko do kupienia było, kupiliśmy!

To zaś niczego dobrego dla gry nie oznacza... Owszem, niby dopiero teraz można jeździć dokładnie tam, gdzie się chce, nikt nas w naszym wyborze nie ogranicza, ale... no, w Motoracerze po prostu brakuje celu! Nie mamy do czego dążyć, a takie "zwyczajne" pobijanie rekordów czasowych jakoś zbyt rajcujące tutaj niestety nie jest. A przynajmniej w motocrossie, wyścigach na asfalcie tudzież pojedynkach w Paryżu. W końcu ile razy można jeździć na trzech identycznych torach? W dodatku wyścigi na torze oraz w Paryżu na Easy przechodzi się praktycznie przy pierwszym podejściu! Z crossem jest wprawdzie nieco więcej problemów, ale i ten daje się w miarę szybko opanować. Problemy sprawią więc na dobrą sprawę jedynie trial oraz freestyle, ale te dwie dyscypliny z "normalnym" jeżdżeniem na motorach zbyt wiele wspólnego nie mają. Nie każdego musi przecież bawić jeżdżenie po wąziutkich kładkach, w dodatku bez podpierania się nogami!



Czy to samolot? Nie! To nasz dzielny samobójca!

Trial

Tryb ten przygotowano w Motoracerze bardzo dobrze: gracz ma nad motocyklem niemal całkowitą kontrolę (oczywiście po pewnym treningu, bo na początku... cóż, w każdym razie różowo to na pewno nie jest) - bardziej realne może być już chyba tylko samodzielne wejście na takiego rumaka! Można - ba, trzeba! - balansować ciałem, podrywać koła, dokładnie sprawdzać najbliższe otoczenie... heh, jeśli na kimś tego typu zawody a oglądane w telewizji, zrobiły wrażenie, ma tutaj możliwość przekonać się, jak to jest jechać po wąskiej belce parę metrów nad ziemią! Zapewniam was, że wrażenie jest niesamowite, choć niestety zarezerwowane tylko dla cierpliwych. O ile bowiem zwykłe wyścigi daje się wygrywać już za pierwszym, drugim razem, o tyle samo choćby przejechanie jakiegoś układu w trialu to dla początkujących rzecz granicząca z cudem! Wpływa to wprawdzie całkiem nieźle na grywalność, przykuwając do monitora na dłużej niż w przypadku zwyczajnych torów, ale problem z tą dyscypliną jest taki, że przecież nie każdemu musi ona odpowiadać. Szybkości tu przecież żadnej, na bezpośrednią rywalizację liczyć nie można... cóż, jeśli ktoś lubi, będzie miał prawdziwą ucztę, jeśli nie - tylko się w niechęci upewni.

Freeride

Podobnie ma się sprawa i z freeride'em. Dyscyplina wprawdzie niezwykle efektowna, przywodząca na myśl podniebny balet pary jeździec-rumak, ale próby jej okiełzania są właściwie z góry skazane na niepowodzenie. Dlaczego? Bo do wykonania jakichkolwiek akrobacji wymagane jest użycie niemożliwych do przedefiniowania klawiszy 0-9! Wprawdzie jeśli ktoś gra za pomocą klawiszy, może się jeszcze jakoś do tego przyzwyczaić, ale gdy ktoś preferuje sterowanie dżojstikiem czy dżojpadem (co w przypadku tej akurat gry wydaje się przecież rzeczą jak najbardziej naturalną), będzie się mógł co najwyżej obejść smakiem - bo wszelkie ewolucje i tak będzie musiał wykonywać z pomocą klawiatury! Może dla kogoś z trzema kończynami górnymi byłoby to wykonalne, a e dla normalnych graczy... śmiem wątpić.



Gotowi do startu? To zaczynamy odliczanie!

En-joy[stick]?

Zresztą sterowaniu za pomocą dżojstików warto tutaj parę słów poświęcić. O braku jakiegokolwiek menu odpowiedzialnego za ustawienia już wspomniałem, ale to przecież jeszcze niczego złego oznaczać nie musi. Tyle tylko, że po wystartowaniu dowolnego rajdu joy jest po prostu martwy! Można sobie nim dowolnie machać, a motor jak nieruchomo stał, tak nieruchomo stać będzie! Wygląda to, jakby gra po prostu o czymś takim jak sterowanie nie klawiaturą w ogóle "nie słyszała"! Dopiero rzut oka do instrukcji (a właściwie dokładne jej przejrzenie, bo spis treści niewiele tu niestety wnosi, a indeksu rzeczowego - 'niet') pozwala z tej niemiłej sytuacji wybrnąć. Heh, nie powiem, żeby wciskanie na początku wyścigu [Ctrl] + [K] było czymś naturalnym, zwłaszcza że chwilę później trzeba jeszcze - za pomocą innej, równie "oczywistej" kombinacji klawiszy - wybrać jeszcze jeden z czterech rozkładów sterowania (standardowy jest może i dobry, ale tylko dla padów), i dopiero wtedy nasz kontroler ożywa. Nie byłby to jeszcze zbyt duży problem, gdyby wystarczyło to zrobić tylko raz (choć i tak ciężko nazwać takie rozwiązanie wygodnym). Ale tutaj trzeba je powtarzać podczas KAŻDEGO uruchomienia gry!!!

Trial

Motocykle do trialu wyglądają co najmniej dziwnie: niziutkie, leciutkie, z małym silnikiem, a do tego jeszcze bez siodełka. Ale tutaj liczy się zwinność, zwinność i jeszcze raz zwinność! Przy pokonywaniu wąziutkich kładek i pionowych ścian wszelkie dodatki byłyby jedynie przeszkodą, a i duża moc na nic by się tu nie zdała



Freeride

Balet na dwóch kółkach. Zaawansowana forma crossu, gdzie zawodnicy na specjalnie przygotowanym torze rywalizują wykonując na swych maszynach zapierające dech w piersiach ewolucje. Maszyny takie same, jak w Crossie, ale ich zadaniem jest tu jedynie wznieść się w powietrze - reszta zależy od zręczności kierowcy!



Traffic

Można na to patrzeć, jak na wyścig do szpitala, ale nie da się ukryć, że przemykanie między samochodami jest najbardziej ekscytującą dyscypliną w Motoracerze! Osiągi tych maszyn nie są znane, ale bez cienia wątpliwości można o nich powiedzieć jedno: klasa 500 to przy tych potworach mały pikuś!



Motocykle sześć razy, proszę!



Dzielny ósemka, nieslety, z drobnymi kłopotami - czyżby zbyt narowisty rumak?

Problemów ciąg dalszy

Takie ewolucje to w Trialu rzecz najnormalniejsza w świecie!

Na tym jednak problemy związane z brakiem menu odpowiedzialnego za ustawienia nie kończą się. Spróbujcie choćby zmienić rozdzielczość, w jakiej uruchamia się gra! Jest to przecież opcja w zasadzie podstawowa, ale w Motoracerze jedyne, co można zrobić z grafiką, to pobawić się suwakami odpowiedzialnymi za k lka efektów i... i tyle. Po dokładniejszym poszukiwaniu w Internecie można się wprawdzie natknąć na informację (jak najbardziej nieoficjalną), że za zmianę rozdzielczości odpowiadają (ponownie - jak w przypadku zmiany sterowania - działające jedynie w trakcie gry) klawisze [Ctrl] + [Shift] + [5] do [9]. Ale - po pierwsze - równie często kończy się to sukcesem co zwisem systemu, po drugie - nie każdy ma dostęp do Sieci, czas i chęci, by informację tę wyszperać!



Przyznacie chyba, że wygląda to niemal równie dobrze, co rzeczywista transmisja.

Patrz - patch!

Tak miały się przynajmniej sprawy aż do momentu, gdy szczęśliwcy mogli ze strony producenta - po uprzednim zarejestrowaniu się (choć po pewnym czasie z rejestracji zrezygnowano), ściągnąć poprawkę, która umożliwiała zmianę konfiguracji. Po jego zainstalowaniu można wreszcie zmieniać rozdzielczość czy sterowanie! I byłoby super, gdyby nie pobieranie tego patcha. Dostępny jest on bowiem jedynie na oficjalnej stronie producenta, co powoduje, że dopchać się do niego wcale łatwo nie jest!

Te wąskie kładki to jak na Trial czteropasmowe autostrady!

Niestety również po zainstalowaniu patcha, co w końcu po paru dniach bojów udało się, w grze zostało trochę baboli. Ot, choćby animacja postaci. Nie da się ukryć, że gra prezentuje się bardzo dobrze, a motory wyglądają jak żywe, ale ci, co powinni być naprawdę żywi, czyli zawodnicy, poruszają się już (zwłaszcza na podium) w sposób co najmniej dziwny. Ich ruchom brak płynności, pojawiają się jakieś dziwne przeskoki. Nie przeszkadza to wprawdzie w samej grze, ale że ceremonii dekoracji nie można przerwać, trudno tego nie zauważyć. Niezbyt ciekawe są również problemy z "lataniem" motocykla. Wystarczy na starcie wyścigu, na torze asfaltowym włączyć turbo - co owocuje poderwaniem przedniego koła - by w trakcie powtórki po prostu oderwał się on od toru! Zresztą nawet niektóre ujęcia kamery są tak nienaturalne, że... na szczęście powtórkę można w każdym momencie przerwać.



Reklama dźwignią handlu - jak się golić, to tylko Wilkinsonem!

Nadal się czepiamy

Skoro zaś przy ogólnym czepianiu się jesteśmy, warto wspomnieć również o pewnym problemie tyczącym się wyścigów w Paryżu. Jak na porządne rumaki przystało, pędzi się tam z prędkościami od stu kilometrów na godzinę na trzech setkach kończąc. I byłoby super, gdyby nie inni współużytkownicy drogi. Okazuje się bowiem, że w Paryżu praktycznie wszyscy poruszają się z prędkościami znacznie przekraczającymi wszelkie normy! A w dodatku samochody trzymają się tam drogi jak przyklejone do niej! Gracz, by nie zaliczyć bliskiego spotkania z murem, musi się praktycznie położyć na asfalcie, a zwykłe osobówki... Ech, szkoda, naprawdę szkoda, bo choć już teraz tryb jest niezły (zwłaszcza po sieci!), gdyby nie stada piratów drogowych byłoby po prostu idealnie!



Korek, nie korek, na wieczorynkę zdążyć trzeba!

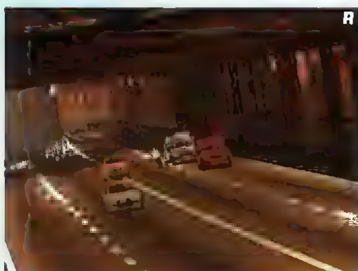
Światełko w tunelu

Nie wszystko jeszcze jednak stracone. Pierwszy patch to krok w dobrym kierunku, i nieźle rokuje to grze na przyszłość. Tym bardziej że zaraz po nim pojawił się także pierwszy dodatkowy tor, zaś w chwili gdy recenzja ta, acz w bólach, przychodziła na świat, zapowiadane były jeszcze dwa dodatkowe. Oznacza to, że niepotrzebna mamona dość szybko może się w końcu przydać - właśnie na dodatkowe trasy. Szkoda jednak, że generalnie nie ma z nią problemów, bo nawet przy normalnej jeździe na Easy wystarczy zazwyczaj wygrana w jednym wyścigu, by zdobyć wystarczająco "Mr" na nową trasę. A że w sumie jest ich tylko piętnaście (po trzy na dyscyplinę, z wyjątkiem moto/supercrossu potraktowanych łącznie), więc zabawa w zarabianie kończy się tu zdecydowanie za wcześnie! Gdyby choć można było zakupić lustrzane odbicia torów czy jazdę w przeciwnym kierunku... Także możliwość zakupu dodatkowych klas motocykli za wiele nie wnosi, bo i tak ogranicza się jedynie do crossów oraz wyścigów torowych.

Meta

Ostateczna ocena gry zależy zatem od waszych preferencji. Jeśli kochacie wszystko, co z motorami związane, a dodatkowo nie zależy wam na stuprocentowo wiernej symulacji, powinniście być jak najbardziej zadowoleni. Bo Motoracer to - mimo takich bajerów jak ściskanie amortyzatorów przy crossie (i nie tylko) czy całkiem rozbudowana (przynajmniej jak na grę nierywalizującą z Superbike-kem) gra zręcznościowa. Całkiem przyjemna, a na wyższych poziomach trudności również całkiem - oczywiście w przyjętych granicach realna. Jeśli zaś dodatkowo macie jeszcze dostęp do Sieci, właściwie nie ma się nad czym zastanawiać. Dla zakochanych w dwóch kółkach pozycja niemal obowiązkowa!

EGA



Paryż to bardzo zatłoczona metropolia, ale nie przez takie korki się przejeżdżało!



7

Producent: Delphine Software International **Dystrybutor:** Im Group **Internet:** www.motoracer3.com **Wymagania:** Windows 98/Me/2000/XP PII 450 MHz 64 MB RAM, CD ROM x8, akcelerator z 16 MB RAM **Akcelerator:** akcelerator

+ niezła grafika ■ sześć typów wyścigów ■ czterdzieści motocykli ■ system kredytów ■ dodatkowe trasy na stronie

− szarpana animacja ■ brak sensownego setupu ■ brak mistrzostw

INFO

CD-ACTION 04/2002

GATUNEK: FPP

SHADOW FORCE

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

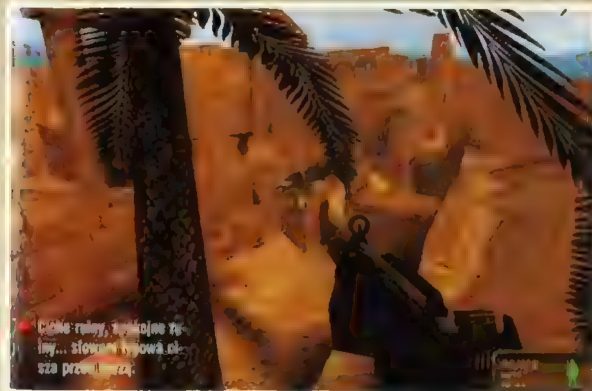
StrangeOne

Do grona gier, bazujących na często ostatnimi czasy obecnym w mediach temacie "świat kontra terroryści", dołączył właśnie najnowszy tytuł firmy Fun Labs. Za jego wydanie odpowiada oddział Activision, zajmujący się tańszymi tytułami - Value Publishing - zatem już na wstępie wszyscy zainteresowani dostają informację brzmiącą mniej więcej "nie będziemy wam wciskać, że właśnie sięgnęliście po coś absolutnie niesamowitego, przełomowego i w ogóle jedynego w swoim rodzaju; nie pracował nad tym sztab ludzi, nie zatrudnialiśmy znanych scenarzystów, a za muzykę nie odpowiada następca Bacha, ale za to i wy mniej za tę grę zapłacicie, a mimo to i tak grać się wam będzie całkiem przyjemnie!". O ile z ceną wszystko się zgadza, o tyle reszcie należało się dokładniej przyjrzeć i... tak oto powstała recenzja.



Na wypadek, gdyby komuś przyszło do głowy, że tytułami "budżetowymi" w ogóle nie ma się co zajmować, bo z tego typu gier dobre są jedynie pasjanse - komputer za ich pomocą wspaniale zastępuje drugiego gracza - pragnąłbym przypomnieć, że dokładnie do tej kategorii należy Serious Sam. A przyznacie chyba, że jako strzelanka jest po prostu znakomity! Stąd też lepiej nikogo z góry nie przekreślać, a w ogóle nie przejmować się ceną, bo przecież i drogich niewypałów wcale daleko szukać nie trzeba...

Zostawmy więc cenowe dywagacje na boku, a przyjrzyjmy się dokładniej świeżo zainstalowanemu Shadow Force'owi. Na wystroju menu nikt już na szczęście nie oszczędzał. Wygląda porządnie, a co



Ciche ruchy, spokojne ru- [illegible]... słowem typowa ci- sza przed burzą.

równie istotne, nikt nie starał się też o udziwnienie. Wszystko jest na swoim miejscu, bez najmniejszych problemów można zmienić zarówno obłożenie klawiszy, ustawienia grafiki, wystartować grę sieciową, jak i dodać nowego gracza. Zresztą od tego się tutaj zaczyna - można wprawdzie niczego nie zmieniać, bo imię tu wpisane ma znaczenie jedynie przy grze sieciowej, a ta przecież nie każdego musi interesować, ale jeśli z jednego komputera korzysta więcej niż jedna osoba - nie jest to wcale pomysł zły. Zwiększa to przecież szansę, że nikt się nam nie wtryni w nasze stany gry.

A właściwie - stan, bo tak się składa, że w Shadow Force "prawdziwych" save'ów brak. Można by do tego dodatkowo dodać jeszcze określenie "niestety", bo na pierwszy rzut oka najlepiej to o twórcach nie świadczy, ale jeśli tylko odważymy się (a prawidłowa reakcja to "co, ja się nie odważę?!") bez zapisu stanu w dowolnym momencie zagrać, okaże się, że w zasadzie wcale zbyt wielkim problemem to nie jest. Owszem, śmierć oznacza tu nieco frustrującą konieczność rozpoczęcia misji od nowa, ale przy długości tutejszych misji daje się to przeżyć. Ba, w zasadzie przestaje się o tym myśleć jako o wadzie! Dzięki temu gracz znacznie bardziej się stara, a taka walka z dwoma przeciwnikami czy wejście do zamkniętego pomieszczenia stają się dużo bardziej interesującymi doznaniami, niż gdyby można było robić co chwila jakiś save.

I żeby nie było niedomówień - w 'I'm Going In' - lub jak kto woli IGI - brak save'a w praktyce uniemożliwiał grę dzięki niemu zdołała mnie odrzucić już po trzeciej misji, więc wcale jakimś mutantem nie jestem! Zresztą w Shadow Force można wybrać jeden z trzech

Z czym do wroga?

Uzi
Waga: 5,4 kg
Amunicja: 9 x 19 mm
Pojemność magazynka: 32
Rodzaje ognia: pojedynczy, automatyczny
Latarka: tak
Waga bez magazynka: 3,57 kg
Prędkość wylotowa: 390 m/s
Szybkostrzelność: 650 strzałów na minutę
Zaprojektowany we wczesnych latach 50 przez oficera Israeli Defence Forces; zyskał światową sławę dzięki innowacyjnej (na tamte czasy) konstrukcji i bardzo dużej niezawodności.

MP-5S
Waga: 5 kg
Amunicja: 9 x 19 mm
Pojemność magazynka: 30 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy, seriami po 3 i automatyczny
Latarka: tak
Waga bez magazynka: 3,46 kg
Prędkość wylotowa: 284 m/s
Szybkostrzelność: 900 strzałów na minutę
Ta wersja MP-5 ma bardzo efektywny zintegrowany tłumik dźwięku. Broń niezwykle przydatna wszędzie tam, gdzie liczy się przede wszystkim dyskrecja.

M870 Mk.5 Entry Shotgun
Waga: 3,6 kg
Amunicja: 12 Gauge 00 Buckshot
Pojemność magazynka: 5 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy
Latarka: tak
Waga bez naboi: 2,3 kg
Prędkość wylotowa: 350 m/s
Dzięki krótkiej lufie shotgun ten jest idealnym kompanem dla żołnierza spodziewającego się (bardzo) bliskich spotkań z wrogami.

M4 Carbine
Waga: 3,95 kg
Amunicja: 5,56 x 45 mm
Pojemność magazynka: 30 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy, seriami po 3 i automatyczny
Latarka: tak
Waga bez magazynka: 2,56 kg
Prędkość wylotowa: 885 m/s
Szybkostrzelność: 800 pocisków na minutę
Najnowsze dziecko w rodzinie M16, bardzo dobrze sprawuje się w walce na wszelkich dystansach.

Budżetowy Soldier of Fortune



Odpoczynek w czasie służby rzadko wychodzi na zdrowie. Szkoda tylko murarzy, ale ktoś będzie musiał te dziur załatać.

Płonie ognisko i szumią knieje, a wrogowie martwi już.

Z czym do wroga?

Jedyna broń niewymagająca amunicji, przydaje się przy cichym podejściu do wroga, a dokładnie do jego szyi, którą można dzięki niemu malowniczo rozpłatać.

Waga: 5 kg
Zapas: 4 ładunki
Promień rażenia: 11 m
Jak sama nazwa wskazuje - położyć i czatować na wroga z zapalnikiem w ręku.

poziomów trudności, zaś testowany przeze mnie Medium jest jak najbardziej grywalny. A choć niewiele misji udało mi się przejść już przy pierwszym podejściu (bo nie ma tu też czegoś takiego jak magicznie działające apteczki), jakoś mnie to motywowało, a nie odrzucało.

Wielka w tym zresztą zaleta całkiem realistycznie działającej tu broni. Nie jest to może jeszcze Operation Flashpoint, ale wbrew pozorom niewiele Shadow Force'owi doń brakuje. Pomijając nawet takie rzeczy, jak wylatujące w czasie strzału łuski (bo to przecież niby tylko efekt cieszący oko), mamy nawet coś takiego jak bardzo wierną symulację przyrządów celowniczych! Można ją oczywiście wyłączyć (nikt nie próbuje nas w końcu uszczęśliwiać na siłę), ale znacznie lepszym pomysłem jest korzystanie z nich - tyle tylko, że w wersji półprzezroczystej (choć dla zawodowców dostępna jest także wersja całkowicie nieprzeźroczysta).

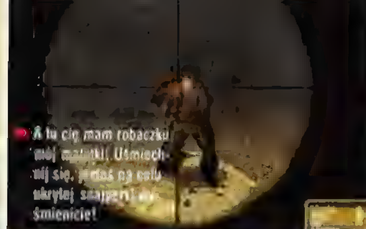
Waga: 6 kg
Amunicja: 7,62 x 39 mm
Pojemność magazynka: 30 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy i automatyczny
Latarka: tak
Waga bez magazynka: 4,3 kg
Prędkość wylotowa: 710 m/s
Szybkostrzelność: 775 strzałów na minutę
Najsłynniejszy karabin świata. Niezbyt celny - sprawdza się dobrze jedynie na średnich dystansach, ale za to nie zawiedzie nawet w najtrudniejszych warunkach.

Waga: 4,68 kg
Amunicja: 5,56 x 45 mm
Pojemność magazynka: 30 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy i automatyczny
Latarka: tak
Waga bez magazynka: 3,4 kg
Prędkość wylotowa: 920 m/s
Szybkostrzelność: 750 strzałów na minutę
Karabin wprowadzony ostatnio na wyposażenie armii niemieckiej. Niezawodny i bardzo celny, stał się także wysoko cenionym narzędziem pracy agencji w Stanach.

Waga: 6,86 kg
Amunicja: 7,62 x 51mm
Pojemność magazynka: 20 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy
Latarka: nie
Waga bez magazynka: 5,4 kg
Prędkość wylotowa: 875 m/s
Przyjęta niedawno przez oddziały SEAL, jest dobrym kompromisem między siłą ognia a mobilnością; umożliwia również szybkie oddanie kolejnego strzału.

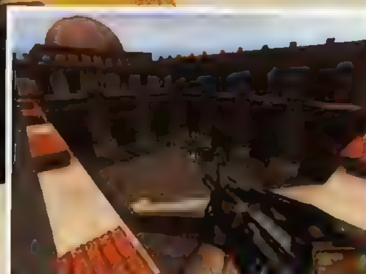
Waga: 1,43 kg
Amunicja: 9 x 19 mm
Pojemność magazynka: 15 + 1
Rodzaje ognia: pojedynczy
Latarka: nie
Waga bez magazynka: 0,95 kg
Prędkość wylotowa: 365 m/s
Bardzo niezawodny standardowy pistolet US Army - przejście na amunicję 9 mm zaowocował zwiększeniem pojemności magazynka i zmniejszeniem odrzutu.

Duży "rewolwer" w akcji - przyznacie chyba, że w ostrzale sprawdza się wprost wyśmienicie!



A tu cię mam robaczku mój [illegible]! Uśmiechnij się, [illegible] na celu ukrytej [illegible] śmienicie!







Co nam jednak przyrządy tego typu oferują? Przecież i bez ich włączenia mamy na ekranie celownik, który do uśmiercania terrorystów w zupełności wystarcza! Ano faktycznie, co jednak nie znaczy, że zawsze jest on wyjściem najlepszym. Normalnie chodzimy bowiem z bronią u biodra i dokładnie w taki sposób strzelamy. Wystarczy się zresztą dokładniej przyjrzeć zwykłemu celownikowi: zbyt dokładny to on nie jest, ale i nasze strzały z tej pozycji mają na tyle duży rozrzut, że jego uszczegółowienie tylko by wprowadzało gracza w błąd. Gdy zaś podnosimy broń do twarzy, celność gwałtownie nam rośnie!

Nie ma jednak róży bez kolców. Tryb ten oferuje wprawdzie wspaniałą celność, jest więc w praktyce niezastąpiony w walce, ale przyznacie chyba, że z bronią na wysokości twarzy chodzi się raczej niezbyt wygodnie; o bieganiu nie wspomnę. Zresztą już po paru szybszych krokach nasz żołnierz opuszcza broń do poziomu bioder, podnosząc ją jednak, gdy tylko przestaniemy biec. Trochę to jednak trwa, więc wbieganie do nieznanych pomieszczeń zbyt dobrym pomysłem nie jest. Bo choć po jednym strzale raczej się nie ginie... Znaczy się, w zasadzie się ginie, bo raz mi się to przydarzyło i to od zwykłego turbanowca z kałaszem... heh, strzał w głowę jest tu najwyraźniej śmiertelny. Zresztą i bez tego - przy braku apteczek - każde trafienie się liczy. Zwłaszcza że przy wymienianiu zdań z pomocą kałaszy argumenty puszcza się przecież seriami...



Nieczęsto można być świadkiem desantu Rangersów - a szkoda, bo wygląda całkiem, całkiem!

Nie ma jednak co na to narzekać - w końcu jako elitarny Air Controller (bez wdawania się w szczegóły - to taki amerykański superkomandos, którego głównym atutem - poza wyszkoleniem - są bardzo dobre "chody" w siłach powietrznych zawiaduje uderzeniami lotniczymi, czyli zgodnie z mottem na odznace - decyduje, kogo spotka 'Death from Above'), byliśmy do walki szkoleni. Także w tej grze - przejście szkolenia jest zresztą całkiem niezłym pomysłem, choćby dlatego, by w maksymalnie bezbolesny sposób poznać możliwości naszego wojaka, zanim wyruszymy na misję jako pomoc dla oddziału Rangersów.

Misje są tu całkiem sprawnie powiązane. A choć po fabule cudów lepiej się nie spodziewać - jest ona wystarczająco dobra, by nikogo nie razić sztucznością. Szkoda tylko, że ze współpracy z Rangersami niewiele wychodzi bo już od samego początku musimy działać w pojedynkę. Dzięki temu nie ma się jednak problemów ze słabym AI - wrogowie i tak żyją na tyle krótko, że jakiś większych niedostatków w nim nie widać.

Podobnie ma się sprawa, jeśli chodzi o grę wieloosobową. Jest tu zarówno zespołowa z flagami, jak i każdy na każdego, a jedyne, czego może brakować, to boty. Fakt, że nie ma tego nawet co porównywać do Counter-strike'a (choć bronie są niemal równie dobrze wykonane), ale jako przerywnik sprawdza się całkiem nieźle.

Ostateczna ocena będzie więc całkiem wysoka. Bo choć Shadow Force z najlepszymi równać się nie może, wykonano go najzupełniej poprawnie. Przyjemnie się weń gra i to nie przez parę godzin a dni. Jeśli więc gdzieś na nią traficie, a cena wyda się wam niezbyt wygórowana, warto się zainteresować. Choć nie jest niczym odkrywczym, jako wypełniacz czasu sprawdza się bardzo dobrze.

I siódemka właśnie tyle oznacza. Specjalnie się po to do sklepu wybierać nie trzeba, za pełną cenę kupować również nie wypada, ale jeśli u nas będzie to można dostać w jakiejś serii z "budżetowych", można się skusić.

CD-ACTION 05/2002

7

Producent: Fun Labs ■ **Dystrybutor:** Activision Value Publishing ■ **Internet:** www.funlabs.com/razor ■ **Wymagania:** P2 33, 64MB, ■ **Akcelerator:** 8 MB

■ sporo rzeczywistych pukawek ■ fajne celowniki ■ całkiem miło się gra

■ dość przeciętna grafika ■ dość przeciętne mapy

INFO

Z czym do wroga?

Ładunki wybuchowe z zapalnikiem laserowym
Waga: 5 kg
Zapas: 4 ładunki
Promień rażenia: 11 m
Po postawieniu w jasnych miejscach, bo w ciemnych laserowa "nić" jest widoczna.

Granaty
Waga: 1,84 kg
Zapas: 4 sztuki
Promień rażenia: 8 m
Broń klasy "rzuć i chowaj głowę". Uwaga: wrogowie mogą ją odrzucić!

Stinger
Sławny amerykański pocisk przeciwlotniczy, tutaj został zdegradowany do roli zwykłego Rocket Launchera. Ze względu na wagę i wielkość nie można z nim biegać, ale w pełni rekompensuje to siłą ognia.

[illegible]
Ręczny granatnik z rewolwerowym magazynkiem na sześć pocisków. Nie nadaje się do walki na bliski dystans (ma zresztą zabezpieczenia - pociski uzbrajają się dopiero po przeleceniu paru metrów), ale do zalania dalszej okolicy ogniem wprost wymarzony!

GATUNEK: FPP/TPP

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Mac Abra

Ta branża - twórców gier - jest jak jezioro. Z wierzchu gładka błękitna tafla, czasem tylko widać na niej niewielkie zmarszczki. A pod spodem: mroczna tajemnicza głębia, w której niewiele widać - przynajmniej do momentu, gdy sam się w niej głęboko nie zanurzysz. Powiem jedno - w tej czeluści trwa nieustanna walka. Duża ryba pożera mniejszą, ta mniejsza też nie święta - sieje spustoszenie wśród rozmaitych wodnych żyjątek. A one żrą siebie nawzajem i roślinność. To dżungla. Nie żartuję! Oto strzępy notatek, które udało mi się - nie pytajcie jak - dostać w ręce. Oto przed wami niewielki epizod tej nieustającej walki o byt...


Ten mutant nie uśmiechałby się aż tak radośnie, gdyby wiedział, czym zaraz oberwie.


Ops...?! Spodziewaliśmy się ciebie, Havoc, w zupełnie innym miejscu!


Lekki czołg to jednak czasem ciężki problem.

Temat: C&C Renegade?!

Do: agent XB-40

Treść: dostaliśmy informację, że nowa gra firmy Westwood, strzelanina FPP, bazująca na świecie wykreowanym w cyklu Command & Conquer, ujrzała jednak światło dzienne i wkrótce pojawi się w sprzedaży. Jako że od niemal od czterech lat docierały do nas sprzeczne meldunki o postępach w realizacji tego projektu i jego zaawansowaniu, polecam w trybie pilnym dokonać rozpoznania operacyjnego. W szczególności interesują nas: fabuła, engine, grafika, muzyka, grywalność. Dokonaj analizy porównawczej C&C Renegade oraz naszego projektu znanego pod roboczą nazwą X-4, uwzględniając głównie te elementy, w których C&C:R przewyższa nasz wytwór oraz rozwiązania i pomysły, które moglibyśmy jeszcze zaimplementować w nasz projekt, by podnieść jego konkurencyjność. Informacje przekaż przez punkt kontaktowy G-3 w Zurichu. Zlecenie należy traktować jako pilne.

DATA LINK

Temat: C&C Renegade

Do: analityk B-3

Treść: C&C Renegade rzeczywiście jest shooterem FPP (choć możliwy jest także tryb TPP), w którym prowadzimy komandosa, kapitana o nazwisku Nick "Havoc" Parker, czasem wspomaganego przez drużynę podobnych mu straceńców, w cyklu 12 rozbudowanych misji. Drużyna działa pod egidą GDI, a jej głównym - a raczej pierwotnym, bo potem różnie bywa - celem jest odbicie grupy naukowców porwanych przez komando NOD. Informacje wskazują, że NOD zamierza wykorzystać ich wiedzę na temat tyberium. Chodzi o stworzenie genetycznie zmodyfikowanego superżołnierza (czyli nic nowego chłopaki nie wymyślili, vide choćby: RTCW). Projekt nosi nazwę Re-Genezis.

C&C:R NIE jest symulacją żołnierza, nie zawiera też wątków z gier strategicznych ani innowacyjnych pomysłów (przynajmniej w trybie single). To ładnie zrealizowana, ale jednak tylko strzelanina - i to nawet taka troszkę tradycyjna w formie (np. trafiają się co jakiś czas bossowie na koniec levelu). Mimo to wiele wskazuje na to, że gra, niewątpliwie wsparta dużą kampanią reklamową, wybije się z tła. Lecz z drugiej strony - jej poziom, styl i klimat odbiegają nieco od tego, co aktualnie jest na topie. (Niewątpliwie jest to efekt długiej realizacji projektu, jak i tego, że programiści z Westwood nigdy wcześniej nie tworzyli gry z gatunku FPP.) Moim zdaniem, gra ta pod względem grafiki i klimatu sytuuje się w pobliżu rozpracowanego przez agenta FD-73 jakieś pół roku temu projektu ukrytego pod nazwą Red Faction.

DATA LINK

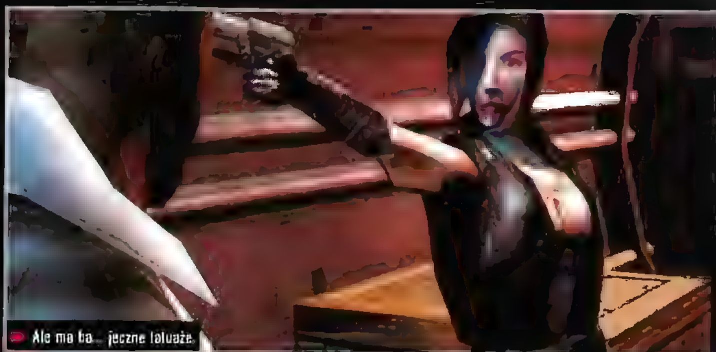
C&C: Serious Nuke'm Faction! :)

Temat: niewystarczające informacje!

Do: agent XB-40

Treść: dziękujemy za wstępną opinię o grze C&C: Renegade. Nasi analitycy żądają jednak dużo bardziej szczegółowych informacji. Na początek skoncentruj się na głównym bohaterze gry. W jakim stopniu jest on archetypem popularnego w grach FPP bohatera z gatunku "napakowany przystojniak"?

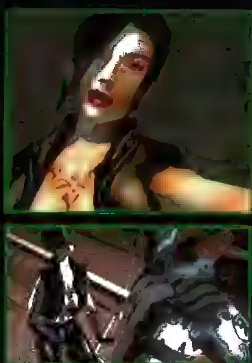
DATA LINK



Ale ma ba... jeczne tatuaże.

Temat: Havoc

Do: analityk B-3



Treść: z tego, co zdołałem zdobyć, Havoc jest jednym z klonów Duke Nuke'm. Tak jak on, ma sarkastyczne poczucie humoru i lubi wygłaszać rozmaite - zwykle śmieszne - komentarze w czasie akcji. Nie może się też powstrzymać, by nie błysnąć ciętą ripostą w rozmowie z przełożonym lub - szczególnie - z kobietami. A propos kobiet. W grze przewija się niejaka Sakura Obata. Trudno zdefiniować, co ich łączy (choć zdobyłem informację, że ma ona powiązania z japońską mafią [zwróćcie uwagę na jej liczne tatuaże, ukochane przez yakuzów], a jej sympatia jest obecnie raczej po stronie NOD). Istotne jest to, że coś między nimi było - i do dziś wyraźnie iskrzy. Widać to przy ich każdym spotkaniu. A jeśli wymianę ciosów karate można nazwać "przyjaźnią", to chwilami są oni BARDZO zaprzyjaźnieni.



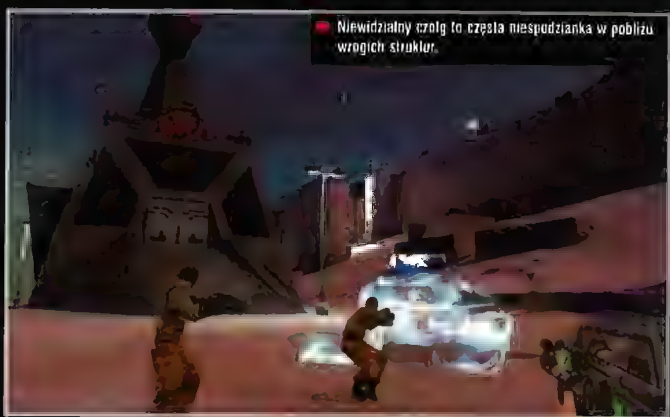
Havoc nie jest też typowym przystojniakiem (pocięta bliznami cyniczna gęba daleko odbiega od facjaty takiego np. Pierce Brosnana czy Johnny Deepa), a jego muskulatura nie wygląda na "pędzoną" sterydami. Wszelako są to dane uzyskane na podst. renderowanych cut-scenek (innych nie ma!) w grze i samej gry. Chciałbym też zdementować informację, że graficy w ramach "dowcipu" wymalowali Parkerowi twarz szminką. Prawdą jest, że lubi publicznie pokazywać się ze gębą pokrytą makijażem - ale to typowy dla komandosów makijaż maskujący.

Havoc ma jednak pewną słabość: lubi się przebierać - dość często występuje w innych ciuchach. (Jeśli planujecie jakąś negatywną kampanię sugerującą, że Havoc w istocie jest zniewieściałym dupkiem, można to wyeksponować.) Godną uwagi jest jego lojalność wobec towarzyszy broni i dążenie do wykonania zleconego zadania, połączona z wielką sprawnością fizyczną (z drugiej strony - często nie potrafi przeskoczyć przez barierki



sięgające mu do pasa...) i jeszcze większym szczęściem. (Patrz: udany skok bez spadochronu z zestrzelonego samolotu!) Warto też zaznaczyć, że jest ekspertem od najrozmaitszych systemów uzbrojenia. (W załączniku wykaz broni, jakimi posługiwał się w grze.) Potrafi bez problemu prowadzić najrozmaitsze pojazdy bojowe: od samochodów zwiadowczych po ciężkie czołgi (w tym słynne ponad 70-tonowe Mammoth Tank GDI i Flame Tank NOD-ów).

DATA LINK



Niewidzialny czołg to częsta niespodzianka w pobliżu wrogich struktur.

Temat: engine C&C:R

Do: analityk II klasy, TG-11

Treść: z analizy informacji otrzymanych od agenta XB-40 wynika, że C&C:R bazuje na autorskim engine'ie programistów z Westwood. Jego charakterystyczne właściwości to: możliwość generowania nader rozległych i dość zróżnicowanych wizualnie lokacji (w dużej części otwarte przestrzenie), niezłe tekstury, 32-bitowa paleta kolorów, rozdzielczość i obsługa efektów w pełni wykorzystująca możliwości nowszych kart graficznych. Poza tym niezła szybkość (na C-933, 256 MB RAM, GeForce 2 w rozdzielczości 800 x 600, 32-bitowej palecie i maksymalnym poziomie detali nie stwierdzono, by ilość FPS spadała do poziomu wywołującego u gracza dyskomfort). Ponadto przyzwoite efekty świetlne (aczkolwiek daleko im do np. ognia w RTCW) + rozmaite "smaczki" atmosferyczne (np. padający śnieg, którego płatki powoli topnieją na ziemi), możliwość save'owania w dowolnym momencie.

Stwierdzone wady: nadmierna sterylność, szczególnie widoczna we wnętrzu budowli + ewidentna schematyczność wnętrz tych budowli. (Ale to wynika raczej z braku inwencji grafików.) Taka sama, czyli stosunkowa niewielka interaktywność z otoczeniem (przynajmniej jeśli idzie o jego destrukcję) oraz problemy z uzyskaniem odpowiedniej koordynacji ruchu ust postaci z treścią wygłaszanych dialogów. Poza tym, w ramach politycznej poprawności, w całej grze nie ma choćby jednej kropli krwi. Moim zdaniem: tu akurat popełnili błąd, podobnie jak twórcy MoH-a.

Wnioski: engine C&C:R nie zaskoczy nas niczym, czego już nie widzieliśmy. Podobnie grafika. To samo można powiedzieć o innowacyjności gry.

Aneks: odnośnie informacji dot. możliwości prowadzenia dialogów z postaciami w grze - to tylko plotka. "Dialogowanie" ogranicza się do naciśnięcia klawisza akcji, a wówczas postać, z którą "rozmawiamy", wypowie jakieś zdanie itd. Nie ma jednak NAJMNIEJSZYCH możliwości, by wydać jej rozkaz czy zmusić do wykonania danej czynności lub do udzielenia informacji na interesujący nas temat.

DATA LINK

Temat: EVA i submisje

Do: programiści Projektu X-4

Treść: odnośnie waszych ostatnich pytań: EVA to inaczej Electronic Video Agent. Jest to coś w rodzaju osobistego komputera, niesionego przez bohatera gry na przedramieniu. Za jego pomocą dostaje informacje odnośnie najbliższego zadania, upgrade mapy via satelita. Także miniencyklopedia dotycząca sprzętu, struktur i postaci napotkanych w grze (podobnie jak w Serious Sam) oraz wszelakiego rodzaju statystyki. Pomysł sam w sobie niezły i myślę, że można coś podobnego wykorzystać w realizowanym przez was projekcie.

Drugą ciekawą ideą są różnorakie i zmienne cele podczas misji. Tzn. istnieją cele pierwszorzędne (te wykonać TRZEBA) oraz drugo- i trzeciorzędne, o których informacje dostajemy dopiero w czasie gry, a i to stopniowo oraz w miarę realizacji wcześniej otrzymanych założeń. Wykonanie dodatkowych zadań w dużym stopniu zwiększa interaktywność gry. Przykład: niszcząc stanowiska przeciwlotnicze sprawisz, że po chwili helikopter zrzuci bohaterowi pojazd, który może wykorzystać albo choć podrzuci kilku żołnierzy do pomocy itd. To również pomysł, jaki z powodzeniem możemy - ehm - "pożyczyć".

DATA LINK

Temat: czepiasz się... :)

Do: analityk B-3

Treść: Tak, owszem, w poprzednim raporcie pisałem, że w tle gra muzyka w stylu trance. Tak, wiem, że wcześniej określałem ją jako rock. Po prostu raz gra jedno, raz drugie. Tak czy inaczej muzyka gra sobie a muzom - tzn. nie ma koordynacji pomiędzy tym, co się dzieje na ekranie i tym, co aktualnie "leci" z głośników. I niezależnie od stylu muzyka na dłuższą metę zaczyna irytować (szczególnie te rockowe kawałki). Wyobraź sobie, że od godziny ganiasz po jednej planszy i co ok. 30-45 sekund słyszysz ten sam charakterystyczny i krótki riff gitary. Za góra 30 powtórzeniem zaczynasz się zastanawiać, co urwałbyś kompozytorowi, gdyby wpadł w twe ręce. Tu się chłopaki nie popisali, możesz uspokoić szefów. Aha. Ale żebyś nie miał za dobrego humoru, to speeche i efekty dźwiękowe są pierwsza klasa. Nie dam sobie głowy uciąć, ale niektóre z tych dźwięków pamiętam z C&C...

DATA LINK

C&C: Renegade na tle dominujących obecnie shooterów FPP prezentuje się nieźle. Czy to jednak starczy, by pozostała w pamięci graczy? Raczej wątpię. Największymi atutami tej gry są świat C&C oraz C&C mode w multiplayerze.





Wbrew rozmaitym pogłoskom żołnierze z NOD nie lubią tyberium...

Minizagadka

Ciekawe, czy wiesz, czemu w tytule gry występuje słowo "Renegade"? (Co można tłumaczyć jako "odszczepieniec" albo "zdrajca".) Ja będę perfidny i NIC nie podpowiem. Jeśli znasz odpowiedź, zagnij kumpli. :)



NOD kontratakuje. Ten gość w różowym hełmie to Chem Warrior. Trzymajcie się od niego na spory dystans!

Dowódź i zwyciężaj: Renegat

Gra nie jest lokalizowana - po polsku jest tylko instrukcja i tekst na obwolucie. Co do instrukcji - zero zastrzeżeń. IM Group... (ops, teraz Cenega PL, kiedyś IPS, a w przyszłości?...); trzeba przyznać, że ostatnio instrukcje w tej firmie robią właściwi ludzie na właściwym miejscu. Jedyne, co udało mi się znaleźć, a co nie za bardzo mi się spodobało, to "tyberiański karabin automatyczny". Można było to chyba sformułować jakoś inaczej? Np. tak jak jest na pudełku "karabin automatyczny tiberium". Też niezbyt zgrabnie, ale sensowniej.

Żeby jednak nie było za pięknie, wspomnę o tekście na pudełku...

1. Czemu jest tam stale i wciąż napisane "tiberium", skoro powszechnie przyjęła się już polska wersja "tyberium" i takaż pisownia - "ty" a nie "ti" - jest w instrukcji?

2. Czemu "NOD" pisane jest nieustannie jako "Nod"? (W instrukcji jest NOD...)

3. Czemu ktoś wpadł na "genialny" pomysł przetłumaczenia niektórych nazw struktur ("Rafinerie Tiberium" są strawne, ale już "[mroczna] Ręka Nod" brzmi jakoś dziwnie), skoro w samej grze oraz instrukcji używane są nazwy angielskie? (Tu: Refinery i Hand of NOD.)

4. Co za geniusz raz tłumaczy - częściowo! - nazwy pojazdów (czołg 'Flame', czołg 'Mammoth') a raz nie (Nod Buggy) - i to w tym samym zdaniu? (Już nie wspomnę, że w instrukcji mamy czołg "Mamut" i czołg ogniowy... a w grze 'Mammoth Tank' i 'Flame Tank').

5. Czy ktoś mi może wytłumaczyć, czemu na tym pudełku (z tyłu) wielkie fonty głoszą 'COMMAND & CONQUER NAPRAWDĘ BLISKO'? (A przy okazji wyjaśnić - blisko CZEGO?)

6. A na deser parę innych kwiatków z krótkiego przecież tekstu: "Zwiedź świat C&C na piechotę". Fajnie, ale przecież w grze często poruszamy się różnymi pojazdami. "Za pomocą brutalnej siły sam rozpraw się z Braterstwem Nod". Może się czepiam, ale siła jest zwykle brutalna. "Atakuj z bliska - obserwuj akcję z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby". Wszystko OK, ale... czemu właśnie mam atakować z BLISKA? W tej grze znacznie sensowniej jest kosić wrogów na dystans! "Broń masowego rażenia - wybierz swoją broń spośród ogromnego arsenału broni" - litości: 3x broń w jednym zdaniu?! "Pełny dostęp - wślizguj się niepostrzeżenie do budynków (...) i badaj je dokładnie". W grze akurat wcale nie trzeba ich badać - tylko i wyłącznie niszczymy je. Chyba że chodziło o ich spenetrowanie? "Zbiorowa wojna". Takie zwykle są wojny... itd.

Temat: nowy raport!

Do: analityk B-3

Treść: uwaga: trafiłem na fantastyczną rzecz! Udało mi się wykraść obszerny fragment raportu beta-testera gry C&C:R. Oto jego treść.

"Na dłuższą metę gra staje się zwyczajnie nudna. Kolejne misje, mimo iż teoretycznie zróżnicowane, są tak naprawdę identyczne i sprowadzają się do konkluzji: idź do przodu i strzelaj. Gra nie ma tej niepowtarzalnej atmosfery, w której gracz wczuwa się w prowadzoną postać. Grając w C&C, cały czas pozostaję zimny - po prostu gram, bo mi za to płacicie (swoją drogą, myślę, że należy mi się dodatek za godziny nadliczbowe!), a nie "gram, bo jestem ciekaw, co będzie dalej". Smutne ale prawdziwe! Sugeruję zatem, aby [brak fragmentu raportu]".

"Totalnym nieporozumieniem są stealth misje, czyli etapy, w których teoretycznie powinniśmy się skradać i wykańczać NOD-ów z pistoletu z tłumikiem. Prawda jest taka, że najskuteczniejszą taktyką jest - jak zawsze - bieg naprzód i rozwalanie wroga, z czego tylko się da. Skradanie się i zachowywanie ciszy kompletnie się nie sprawdzają".

[brak kawałka strony]

"...jest żałosna. Trudno to nazwać w ogóle I. Jedyne, czym jest w stanie zaskoczyć nas wróg, to jego ilość. Kuriozalnym przykładem obu tendencji jest misja finalna - Havoc zamiast walczyć z masą wrogów dookoła, po prostu kryje się w kącie, a wrogowie, waląc na oślep, wykańczają się wzajemnie! Śmiech na sali! Zróbcie też coś z I odpowiedzialną za obsługę pojazdów! Wiecie, co ona potrafi?! Otóż potrafi NIE reagować, gdy ja strzelam do pojazdu wychylony zza rogu budynku. Dany pojazd - o ile nie stoi na wprost Havoca - najczęściej nie próbuje odpowiedzieć ogniem; nawet go nie interesuje, skąd się do niego strzela!.. [nieczytelne wskutek zalania kawą]".

"Tryb single można ukończyć w czasie 10-20 godzin. Nie wydaje mi się, by było to specjalnie dużo. Może warto dorzucić np. jakiś edytor misji?".

"Komunikaty radiowe - urywają się nieraz w pół słowa, gdy w czasie ich nadawania wsiadam np. do jakiegoś pojazdu. Usterka mała, ale..."

Niestety tylko tyle udało mi się wyciągnąć od sprzątaczki (swoją drogą, policzyła sobie nieźle jak za zawartość koszy na śmieci - mam nadzieję, że zrefundujecie mi ten wydatek?).

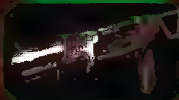

Gdy dochodzi do starć pancernych potworów...


...nie dziwcie się, że trafiacie na szkielety pokonanych.



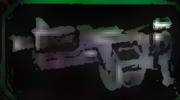
Silenced Pistol

Zasięg: nieduży
Szybkostrzelność: duża
Zadawane obrażenia: lekkie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: nie ma limitu amunicji



Auto Rifle

Zasięg: średni
Szybkostrzelność: duża
Zadawane obrażenia: średnie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: na pewno lepsze to niż ten pistolet...



Grenade Launcher

Zasięg: średni/daleki
Szybkostrzelność: średnia
Zadawane obrażenia: średnie
Występuje u: GDI
Uwagi: skuteczna wobec piechoty i pojazdów wroga (nie za silnie opancerzonych), może on biedy służyć do destrukcji budynków, wieżyczek itd.



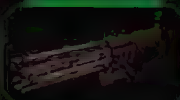
Remote C4

Zasięg: nieduży
Szybkostrzelność:
Zadawane obrażenia: ciężkie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: doskonały do niszczenia budowli, wieżyczek itd. Pamiętaj, by zachować rozsądny dystans przy jego detonacji



Flame Thrower

Zasięg: nieduży
Szybkostrzelność: ciągły ogień
Zadawane obrażenia: średnie/ciężkie
Występuje u: NOD
Uwagi: mordercza broń na ludzi, sprawdza się też przeciwko... czołgom



Chain Gun

Zasięg: średni/daleki
Szybkostrzelność: duża
Zadawane obrażenia: średnie/ciężkie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: nie sprawdza się przeciwko pojazdom



Rocket Launcher

Zasięg: daleki
Szybkostrzelność: niska
Zadawane obrażenia: ciężkie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: idealna do zwalczania naziemnych pojazdów wroga, niszczenia wieżyczek, stanowisk dział, skuteczna też przeciwko piechocie. Magazynek zawiera 6 pocisków, jego zmiana zajmuje trochę czasu

C&C: Serious Nuke'm Faction! :)

Temat: RTS w multiplayerze?!

Do: agent XB-40

Treść: nie do końca rozumiem, co miałeś na myśli, pisząc o tym trybie multiplayer o nazwie "C&C mode". Może więc ja napiszę, do jakich wniosków doszedłem, a ty ewentualnie nanieś poprawki? Bo ja widzę to tak: mamy do 32 kolesi w grze. Każdy z nich może wybrać jedną z czterech specjalności (np. inżynier). Potem każda ze stron - tak jak w klasycznym RTS-ie - buduje bazę, jednocześnie starając się zniszczyć tę wroga. Kasę się ma za eksploatację złóż tyberium i za eliminację wrogich żołnierzy? Jeśli to wszystko się potwierdzi, naszym programistom zrzedną miny. Ale nic dziwnego, Westwood w końcu znakomicie czuje i RTS, i sam tryb multiplayer. Dobrze, że reszta trybów jest raczej standardowa, bo mogliby nas tu zdeklasować...

To się nazywa "spadł jak grom z jasnego nieba".

Temat: akcja specjalna!!!

ŚCIŚLE TAJNE, SPECJALNEGO ZNACZENIA!

Do: agent Specjalny VD-35

Treść: na podstawie informacji agentów DE-34 i SG-53 podejrzewam, że agent XB-40 został jakiś czas temu "odwrócony" przez kontrwywiad z Westwooda. Niestety wszystko wskazuje, że padliśmy ofiarą cynicznej mistyfikacji! Podejrzewam, że niemal od początku dostarczane przez niego dane były spreparowane przez Westwood Intelligence Service 5 tak, by doprowadzić analityków naszej firmy do przekonania, że C&C: Renegade jest TYLKO dość standardowym FPS. Rozumiem, że w ten sposób chcieli uśpić naszą czujność i wpoić w nas przekonanie, że nie musimy nanosić znaczących poprawek w naszej grze - by wygrała rywalizację z ich produktem. Pod pozorem "obiektywności" XB-40 dopuścił się więc perfidnej manipulacji...

W związku z czym zalecam:

a) ponowną PILNĄ weryfikację atutów i wad gry C&C Renegade z udziałem trzech niezależnych ekspertów!

b) fizyczną likwidację zdrajcy XB-40

c) aktywizację naszych agentów umieszczonych w rozmaitych branżowych pismach poświęconych grom komputerowym. Wskazane jest, by w opublikowanych przez nich recenzjach ocena gry C&C:R nie była za wysoka. (Wszelako celem dodatkowej dezinformacji, niewielka część recenzentów powinna jednak wystawić skrajnie zawyżone oceny.)

d) wywarcie presji na decydentów Westwooda (szantaż, prowokacja itd. Sprawdzić, co na nich mamy!), by wypuścili tylko multiplayerowe demo gry, co uniemożliwi typowemu graczowi, zwykle niemającemu dostępu do Sieci, samodzielne wyrobienie sobie zdania na jej temat.

e) poza tym: nie ufajcie nikomu, 'the truth is over here', bilety do kontroli itd.

Wykonać natychmiast, meldować o postępach w realizacji ww. punktów instrukcji.

DATA LINK

Naczelny Analityk McA-006

Chem Warrior - wygląda tak spokojnie i na luzie...

...ale trafiony kulką niespodziewanie potrafi wybuchnąć!

Tiberium Autorifle

Zasięg: średni
Szybkostrzelność: średnia
Zadawane obrażenia: średnie
Występuje u: GDI
Uwagi: bardzo skuteczna broń na wrogą piechotę. Dodatkowo wybuchy pocisków obrażają niewidzialne czołgi oraz piechotę wroga. Nieskuteczna przeciwko pojazdom oraz mutantom, jak i Chem Warriorom

Chem Sprayer

Zasięg: nieduży
Szybkostrzelność: ogień ciągły
Zadawane obrażenia: ciężkie
Występuje u: NOD
Uwagi: skuteczny przeciwko piechocie wroga (uwaga: Chem Warriorzy są zabezpieczeni przed działaniem tej broni!) i zupełnie nieskuteczna przeciwko pojazdom

Personal Ion Cannon

Zasięg: daleki
Szybkostrzelność: niska
Zadawane obrażenia: bardzo ciężkie
Występuje u: GDI
Uwagi: przenośna wersja orbitalnego Ion Cannon. Oczywiście siła ognia znacznie mniejsza od oryginału. Doskonała do rozwalania najcięższych pojazdów wroga, wieżyczek itd.

Laser Rifle

Zasięg: średni
Szybkostrzelność: średnia
Zadawane obrażenia: lekkie/średnie
Występuje u: NOD
Uwagi: dobra broń na piechotę, sprawdza się też wobec pojazdów naziemnych i latających. Każdy strzał wymaga osobnego naciśnięcia spustu

Volt Auto Rifle

Zasięg: średni/daleki
Szybkostrzelność: ciągły ogień
Zadawane obrażenia: średnie/ciężkie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: wyładowania elektryczne są skuteczne przeciwko każdemu możliwemu wrogowi

Sniper Rifle

Zasięg: daleki
Szybkostrzelność: niska
Zadawane obrażenia: średnie
Występuje u: GDI i NOD
Uwagi: zoomowany celownik umożliwia skasowanie wroga z bardzo bezpiecznego dystansu. Ale magazynek zawiera tylko 4 pociski. Nie używaj przeciwko pojazdom i strukturom

Laser Chain Gun

Zasięg: średni/daleki
Szybkostrzelność: duża
Zadawane obrażenia: średnie/ciężkie
Występuje u: NOD
Uwagi: bardzo skuteczna broń wobec każdego wroga!

Road. Wage

McDrive

Czy zastanawialiście się może kiedyś, jak to jest być roznosicielem przesyłek? Siedzieć za kierownicą pędzącego po zatłoczonych ulicach malucha ze stygnącą na siedzeniu pizzą? Lub też dostawczego lublina z wielką paczką pełną żółtych karteczek, których nagłe skończenie się w wielkim korporacyjnym biurowcu grozi wybuchem wielopiętrowego buntu? Nie? Najwyższa pora nadrobić zaległości, a najprościej uczynić to za sprawą wydanego przez Top Ware Road Wage.



Dostawa pizzy czołgiem? Czemu nie! Szkoda tylko, że tym razem się nie udało...

Nie myślcie jednak, że oto pojawił się jakiś nowy symulator ruchu ulicznego Road Wage to czystej krwi zręcznościówka. A choć w pełnym trójwymiarze, najbliższe są jej nie, na przykład, dwie części Midtown Madness, ale starutkie wyścigi z salonów gier TV. Wiecie, takie z białymi kreseczkami robiącymi za linie przerywane i czarnym tłem symulującym asfalt, z samochodami złożonymi z paru wielgachnych pikseli, w których to jechało się do przodu, zmagając się z czasem i losowo pojawiającymi się innymi uczestnikami ruchu. Grafiki nie ma wprawdzie co porównywać, ale idea pozostała niemal niezmieniona! Nadal musimy bowiem pokonać zadany odcinek trasy w wyznaczonym czasie, unikając przy okazji kontaktów z innymi uczestnikami ruchu.

Gwiezdna chata wuja Sama, czyli jeden z kilku poziomów bonusowych.

Zmiany nie ograniczają się - rzecz jasna - jedynie do wyglądu. Mamy tu bowiem klarownie sprecyzowany cel: dostarczenie przesyłki do adresata. Fakt, że już dojazd do niego od swego automatowego pierwowzoru różni jedynie kosmetyka, ale jest to kosmetyka całkiem przyjemna. Po drodze, prócz samochodów, spotkać można bowiem jeszcze pełno wszelakiej maści znajdziek. Co one dają? Całkiem sporo, ale najprzyjemniejsze są te z dodatkowymi dziesięcioma sekundami - przy jeździe na czas są na wagę złota! Bardzo przydatny jest także tutejszy odpowiednik turbo, dzięki któremu na kilkanaście sekund nasz bolid (ehm, no dobrze, niech będzie, że bolid dostawczy) dostaje niezły kop czy "uduchowienie" pozwalające przenikać przez innych użytkowników dróg. Dodatkowo można również zbierać kawałki czołgu (tak to przynajmniej wygląda), a gdy zbierzemy wszystkie cztery, nasz bolid zmienia się wen, a temu żaden korek niestraszny! Ba, mamy jeszcze w pełni sprawne działo, a za całą wynikłą z tego rozpierduchę dostajemy jeszcze dodatkową gotówkę!

Żeby jednak nie było zbyt prosto, na drodze poza ułatwieniami możemy się także natknąć na utrudnienia, których jest zresztą (żeby się nikomu za bardzo nie nudziło) znacznie więcej. A to taka niemiła znajdźka, zabierająca nam dziesięć sekund, a to tysiącfuntowy odważnik, który zmienia nasz pojazd w żółwia (dostawczego oczywiście). Do tego dochodzą zaś zwężenia drogi, wykopki, wychodzące z ziemi wielgachne rury, latające budki telefoniczne czy zmutowane żaby - taaa, nikt się tu zbytnio realizmem nie przejmuje, ale że i reszta gry taki właśnie klimat trzyma, jest to w zasadzie jej zaleta.

No bo przyznacie chyba, że zadanie polegające na dostarczeniu do siedziby wrogiej korporacji bandy prawników machających najróżniejszej maści pozwami zbyt normalne przecież nie jest. Albo że nie robi na was wrażenia dowiezienie specyfiku stymulującego rozwój zmutowanych żab. A tutaj tego typu zadania można sobie bez najmniejszych problemów zafundować! Wystarczy tylko, że zamiast wykonywać misje dla jasnej strony... no, dajmy na to, że paczki - zechcemy zająć się stroną ciemną. W dodatku zmiany można dokonać w dowolnym momencie, nic nie stoi również na przeszkodzie, by dowolną misję przejść dwa razy właśnie ze względu na wybór jednej z dwu stron. Można ją zresztą przejść parę razy po tej samej stronie, co zresztą wcale nie jest wyjściem złym, bo zapewnia świeży dopływ gotówki a tej przecież nigdy za wiele.

Także w Road Wage: dzięki nim możemy bowiem nie tylko kupić nowe samochody, ale i naprawiać uszkodzenia w starych, o które przecież w trakcie szaleńczej jazdy z przesyłką niezwykle łatwo. Owszem, swoje dostawcze bolidy można naprawiać również w trakcie jazdy za pomocą specjalnych znajdziek, ale pomagają one tylko w przypadku relatywnie małych uszkodzeń - bo po czołowym zderzeniu nic z nas nie zostaje, a bez dodatkowej opłaty nikt nam w ekspresowym tempie naprawionego wozu nie odda. A o tym, że im droższy samochód (co zresztą niemal automatycznie oznacza, że także i szybszy), tym droższe naprawy, wspominać raczej nie trzeba, ale dla świętego spokoju... Zresztą wolniejszym autkiem opłaca się czasami jechać nie tylko z powodu opłat za lakierników i blacharzy: nie zawsze bowiem jest tak: im szybciej, tym lepiej! Cóż bowiem przyjdzie nam z szybkości, jeśli przy okazji będziemy co kilkadziesiąt sekund zaliczać nowe zderzenie? Nie dość, że paczki nie doręczymy, to jeszcze zbankrutujemy!

Żeby jednak nie było, że mamy do czynienia z tytułem ze wszech miar godnym polecenia, trzeba do tego dodać i parę łyżek goryczki. Przede wszystkim jakość wykonania. Co najwyżej taka sobie: grać można, ale porywająco to Road Wage nie wygląda. Także oprawa dźwiękowa niczym specjalnym się nie wyróżnia: jest, ale w pamięci nie zostaje. O jakiejś innowacyjności można - rzecz jasna - w ogóle zapomnieć, ale to akurat nie każdemu przeszkadza. W przeciwieństwie do długości gry można zrozumieć, że gra za niecałe dwadzieścia złotych zbyt rozbudowana być nie może, ale tę bez problemu kończy się w parę godzin! W dodatku bawiąc się tylko tak sobie, bo i grywalność jakoś specjalnie porywająca nie jest. Stąd też ocena - równie średnia, jak i cała gra.

5	**Producent:** Midas Interactive Entertainment ■ **Dystrybutor:** TopWare Poland ■ **Internet:** www.topware.pl ■ **Wymagania:** Win 95+/2000+, P233MMX, 64 MB RAM, akcelerator 3D z 8 MB RAM ■ **Akcelerator:** wymagany
	+ misje dla dobrych i złych ■ proste zasady ■ fajny humor ■ jazda czołgiem ■ niska cena
	– przeciętne wykonanie ■ wtórność ■ zabawa tylko na parę chwil

INFO

Dostawcze bolidy w akcji!

EARTH 2150 LOST SOULS

gem

GATUNEK: RTS

Polsko-niemieckie Zuxxez Entertaiment, spadkobiercy niemieckiego TopWare, dało się już poznać jako twórca RTS-ów najwyższej klasy. Stworzona przez firmę seria Earth, zwłaszcza zaś pozycje bazujące na znakomitym trójwymiarowym engine'ie graficznym, stworzonym w krakowskich studiach Reality Pump - a więc Earth 2150 i jego bezpośredni sequel - The Moon Project, tak w prasie branżowej, jak i w największych serwisach sieciowych zdobywały najwyższe oceny.

Powodem, dla którego przypominamy te tytuły i ich chwalebną historię, jest część trzecia Eearth 2150 - Lost Souls, stanowiąca finał historii całej trylogii. Aby jednak w pełni pojąć dramatyzm kampanii single player w Lost Souls, należy przenieść się przynajmniej o kilka lat, i dwa tytuły, wcześniej - w czasy pierwszej wojny pomiędzy Dynastią Euroazjatycką a United Civilized States. Wtedy to na skutek nie do końca, jak się zdaje, przemyślanego posunięcia taktycznego ze strony ED doszło do niewielkiej eksplozji nuklearnej, której skutkiem było wytrącenie naszej planety z jej orbity. W tym samym dniu stało się jasne, że Ziemi pisana jest ostateczna zagłada, a jedyną szansą ocalenia życia jest ucieczka na Marsa.


"A mury runą, runą, runą...

W części drugiej trylogii, The Moon Project, pojawiła się trzecia strona konfliktu - kobiece Lunar Corporation - przedsiębiorstwo górnicze zajmujące się wydobywaniem surowców z naszego satelity oraz... tajemniczym eksperymentem o kryptonimie 'SunLight', który mógłby okazać się ocaleniem dla ludzkości. Akt trzeci tej tragedii rozpoczyna się dosłownie w przededniu tej globalnej katastrofy i opowiada, jak radzą sobie ci, dla których zabrakło miejsca na promach ewakuacyjnych; ci, na których wołanie o ratowanie dusz (Save Our Souls - SOS) nie odpowiedziano. Słowem: Stracone Dusze - Lost Souls.

Historia powstania Lost Souls nierozerwalnie wiąże się z grupą niemieckich hardcore'owych fanów, którym mało było dwóch poprzednich Earthów, i sami zajęli się tworzeniem scenariuszy oraz kampanii. Pomysł podchwyciła z kolei niemiecka BlackStar Interactive, twórcy Peasants' Rebellion i Oil Tycoon. Przez to właśnie Lost Souls jest niczym więcej jak zupełnie pozbawioną innowacji dodatkową kampanią Earth 2150: The Moon Project. I jednocześnie, jako że stworzona została przez graczy hardcore'wych dla (jak się okazuje) wyłącznie im podobnych - Lost Souls jest najtrudniejszą strategią czasu rzeczywistego, jaką miałem okazję dotąd poznać!

KAMPANIE

Kampanie w Lost Souls są trzy - tyle, ile stron konfliktu. Pierwsza z nich, co przypominamy tym, którzy dotąd nie mieli okazji przyjrzeć się bliżej Ziemi roku 2150, to Dynastia Euroazjatycka. To tradycyjna, korzystająca z jednostek najbardziej przypominających aktualnie istniejące arsenały - i zarazem najbardziej "radziecka", tj. stawiająca na ilość, nie na jakość strona w grze. Druga - Lunar Corporation, jest przedsiębiorstwem górniczym wykorzystującym przystosowane naprędce do potrzeb prowadzenia wojny sprzęt górniczy. Interesujące jest to, że w ich przypadku nie jest niezbędne wydobywanie surowców - korzystają one z baterii słonecznych ładowanych w ciągu dnia (w zamian ciężkie chwile nadchodzą w nocy...). Naukowcy LC opracowali także technologię samoregenerujących się osłon, dzięki czemu jednostka uszkodzona szybko wraca do początkowej nieskazitelnej postaci. Trzecia wreszcie strona - United Civilized States, stawia na jednostki całkowicie zautomatyzowane - m.in. lokalne odpowiedniki Mechów.

Lost Souls jest najtrudniejszą strategią czasu rzeczywistego, jaką miałem okazję dotąd poznać!

Earth 2160 i... inne!

Lost Souls jest najprawdopodobniej ostatnim przedstawicielem gatunku single playerowych Earthów. Następna - 2160, będzie najprawdopodobniej grą typu massive multiplayer only, więc gracz nie wpięty w Sieć będzie mógł co najwyżej sprawdzić się w ramach treningu. Nie ma jednak wcale obaw, że gracze pozbawieni dostępu do Sieci będą pozostawieni samym sobie - na engine'ie Reality Pump tworzonych jest przynajmniej kilka znakomicie zapowiadających się RTS-ów, m.in. World War II: Panzer Claws - "RTS umożliwiający wzięcie udziału w rzeczywistych walkach podczas II wojny światowej, z wykorzystaniem jednostek pancernych i zmechanizowanych (...) w licznych kampaniach, począwszy od niemieckiej inwazji na Związek Radziecki, poprzez rozstrzygające bitwy na froncie wschodnim, lądowanie w Normandii, walki we Włoszech i Francji, aż po niemiecką kontrofensywę w Ardenach". Słowem: już wkrótce będzie się działo także na frontach single player!

Mimo zróżnicowania wszystkim trzem kampaniom i stronom wspólny jest poziom trudności, balansujący na granicy niemożliwego. Nawet dla weteranów poprzednich części Lost Souls będzie wyzwaniem: tu bowiem niestety zwykle gracz jest tym stojącym na straconej pozycji. Dobrym przykładem tego, że czasem ciężko jest choćby zacząć, może być pierwsza (!) misja - Lunar Corp, w której po ok. 15 sekundach od rozpoczęcia baza, jakiej mamy bronić nie dysponując żadnym wojskiem (!!), staje się celem zmasowanego (!!!) ataku DE. Misje zaś, w których przeciwnicy dadzą ci czas na rozbudowę bazy i armii, można by policzyć na palcach jednej ręki... Wracając jednak do kampanii - dopiero ukończenie wszystkich trzech, rozgrywanych w kolejności DE, LC, UCS, pozwoli poznać całą historię Straconych Dusz. Ta zaś, nawiasem mówiąc, jest naprawdę niezła! Aby uniknąć jednak zarzutów o wyjawianie niespodzianek, napomknę jedynie, że w trakcie gry kilkakrotnie diametralnie zmieni się sytuacja na frontach: dawni sprzymierzeńcy staną się najzacieklejszymi wrogami, a wcześniejsi zdrajcy sprawy - sojusznikami...



MOCNY ENGINE

Bardzo mocnym atutem Lost Souls jest - obok treści - także forma gry, z nieodmiennie imponującym engine'em w pierwszej linii. Ten nie tylko umożliwia wgląd w pełni trójwymiarowe pole walki z dowolnego (w

RTS dla naprawdę dobrych w te klocki!

pewnych predefiniowanych granicach) kąta, nawet w rozdzielczościach do 1600 na 1200 punktów, ale i rewelacyjne oświetlenie - zarówno to wynikające z pełnego trybu dobowego, jak i eksplozji oraz pożarów! Z podobną dbałością przygotowano intro i przerywniki filmowe, a zwłaszcza film rekrutacyjny Dynastii Euroazjatyckiej! Podobać się też mogą animacje ruchu jednostek i stawiania budowli. I choć nie we wszystkich przypadkach tak właśnie jest - np. budowa UCS polega na przykryciu całego obszaru nieruchomą "nakrywką" i zdjęciu jej, gdy upłynie określony gabarytami budowy czas... ogólnie dbałość o szczegóły i zarazem precyzja wykonania animacji są niezwykłe. Przykłady nasuwają się same - baterie słoneczne Lunar Corporation wyraźnie zwracają się w ciągu dnia w stronę słońca, rotory śmigłowców, którym wydajesz rozkaz wyłączenia silników, zatrzymują się w różnych przypadkowych układach, jednostki stojące w śniegu wyraźnie są nim przysypane!

INNOWACJE

Warto wspomnieć wreszcie, że seria Earth, której nieodrodnym synem są Lost Souls, oferuje miłośnikom tematu kilka elementów, jakich nie sposób znaleźć nigdzie indziej. Po raz pierwszy np. spotkałem się z możliwością budowania makiet jednostek - znacznie tańszych od tych prawdziwych, ale - jak łatwo się domyślić - zupełnie nieefektywnych w boju (sprawdzających się jednak jako zwiad!). Niesamowitemu wręcz rozwojowi uległa także warstwa "naukowa" gry, czyli konieczność upgrade'owania jednostek. Tu funkcję tę rozbito na dwa narzędzia: drzewo wynalazczości pozwala jednym kliknięciem ustalić kolejne stopnie technologiczne, niezbędne do osiągnięcia określonego celu - np. amunicji do dział przeciwlotniczych trzeciej generacji, konstruktor zaś umożliwia samodzielne składanie jednostek z elementów (podwozie, nadwozie, broń), jakie wchodzić będą w skład naszej armii! Nie zdarzają się też, a przynajmniej nie na tyle, by uniemożliwiać sprawne zarządzanie jednostkami, problemy z wyszukiwaniem ścieżek przez AI. Wreszcie - co stanowić powinno podstawową funkcję RTS-ów - Lost Souls robi użytek z genialnego wynalazku, jakim jest aktywna, tj. umożliwiająca wydawanie rozkazów, pauza!

FINAL CUT

Podsumowując - w Lost Souls nie ma wprawdzie niczego, czego nie widzielibyśmy do tej pory, jednak równie prawdziwe jest stwierdzenie, że znakomita treść znalazła w tym przypadku równie godną oprawę. Innymi słowy: choć rzeczywiście Lost Souls jest jedynie trudniejszą od The Moon Project,

tylko dodatkową kampanią, to równie niewątpliwie jest RTS-em wzorcowym; tytułem, w którym krzywa gatunku osiąga apogeum! A jako że dostępny jest w całości po polsku i w cenie zaledwie 39 złotych - moja rada dla strategów może być tylko jedna - grać!



Tego typu argumentom nie oprze się nic!


Most na rzece Kwai?

INFO

8

Producent: TopWare **Dystrybutor:** TopWare **Internet:** http://lostsouls.topware.pl **Wymagania:** Windows 95/98/Me/2000, PII 333, 64 MB RAM **Akcelerator:** min. 8 MB

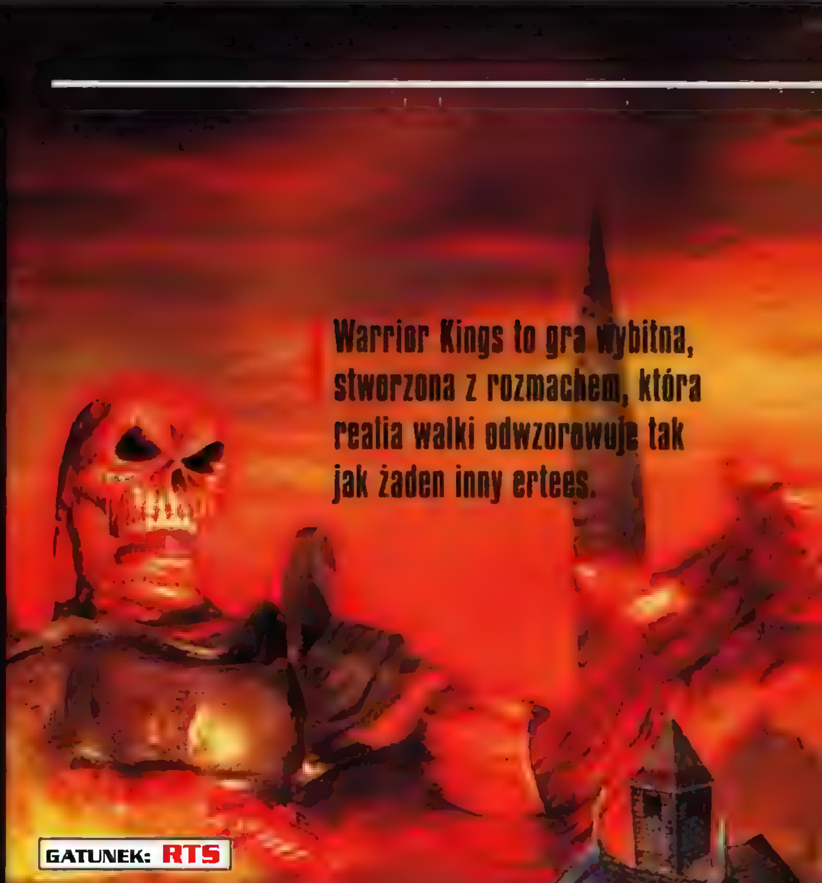

■ 3 strony, 3 kampanie ■ znakomity trójwymiarowy engine ■ bliski ideału interfejs ■ aktywna pauza! ■ konstruktor przez duże "K"! ■ edytor scenariuszy ■ potyczki s eciowe


■ to tylko samodzielna kampania Moon Project... ■ drobne błędy w instrukcji



Tuli a.k.a. Eld

Wszystko wskazuje na to, że tegoroczny sezon ponownie będzie należał do erteesów. W końcu na premiery czekają potencjalne hiciory, takie jak Warcraft III, Warlords Battlecry II czy Medieval: Total War. Na pierwszy ogień poszedł jednak inny tytuł, mianowicie Warrior Kings, stworzony w nikomu nieznanej firmie Black Cactus.





Warrior Kings

Dawno, dawno temu...

Przenieśmy się w lata odpowiadające mniej więcej naszemu średniowieczu. Tam właśnie na kontynencie Orbis (nie mylić z popularnym biurem podróży), przypominającym starą dobrą Europę, istnieje Imperium. Obejmuje ono mniej więcej tereny, jakie były we władaniu Rzymu całe wieki temu. Najważniejszymi postaciami Imperium są: Holy Protector, kierujący poczynaniami armii, oraz Supreme Patriarch, czuwający nad sferą wierzeń i poddanych. Przez wieki pierwszy z nich trzymał barbarzyńców poza granicami Imperium, natomiast drugi ukazywał wiernym prawdziwą moc jedynego Boga. Czas pokoju i stabilizacji Imperium powoli dobiega jednak końca.

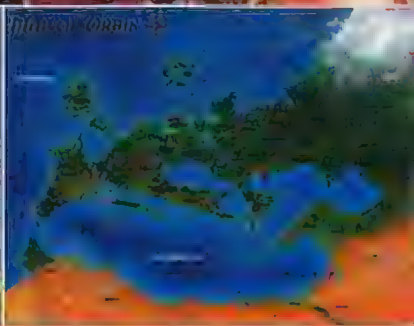




Kapłani i magowie często decydują o wyniku bitew.



Już niedługo armie zetrą się w walce wręcz.



Akcja toczy się na kontynencie Orbis.


Ten duży, czerwony i uśmiechnięty [illegible] to Abaddon.

Wojna w Imperium

A wszystko zaczęło się sześć lat przed zdarzeniami przedstawionymi w pierwszej misji gry. Wówczas to stary Patriarcha zmarł, a nowym został wybrany przez kardynałów Icthyus Granitas. Wprawdzie podczas głosowania doszło do kilku dziwnych zdarzeń, włącznie ze śmiercią kilku kardynałów, Granitas objął urząd. Wkrótce miasto kapłanów Telamagna (coś na kształt Watykanu) zaczęło rosnąć w siłę, jednocześnie Imperium obrało kurs ku upadkowi. Podczas gdy zwierzchnik armii Karlem Agnus był bardziej zajęty samym sobą niż dobrem Imperium, w Telamagnie zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Jeden po drugim ginęli ludzie, którzy sprzeciwiali się Granitasowi - ten jakiś czas później przejął kontrolę nad armią, przeistaczając ją w własną gwardię przyboczną. Oddalone od Telamagny prowincje, pozbawione ochrony, zaczęły jedna po drugiej padać pod ciosami hord barbarzyńców. Odbiło się to oczywiście na morale zamieszkujących odległe prowincje arystokratów, którzy postanowili sprzeciwić się Granitasowi. Na ich przywódcę i przedstawiciela wybrano szanowanego członka senatu Almaric Of Cravant. Granitas nie zasypia jednak gruszek w popiele i do prowincji Cravant wysyła swego zausznika Lothara. Ten zabija Almarica i równa z ziemią prowincję. Syn Almarica, Artos, zbiegł i poprzysiągł krwawą zemstę... Dalsze jego losy zależą od ciebie, albowiem to ty, graczu, pokierujesz jego losami.

Kampania kampanii nierówna

W grze teoretycznie istnieje tylko jedna kampania. Ale to tylko teoria, bowiem fabuła jest nieliniowa i w czasie kampanii gracz może zdecydować się na którąś z trzech dróg rozwoju - obierając tym samym odpowiednią frakcję. Jakby się nad tym zastanowić - frakcje te oddają charakter poszczególnych graczy. Ci z was, których można nazwać "technofetyszystami" na pewno prędzej czy później obiorą drogę frakcji Rennesaince. Stawiają tu na rozwój technologiczny, bez przerwy wymyślają uzbrojenie i bronie, głównie zajmują się handlem i gromadzeniem gotówki. To chyba jest - od biedy - definicja "człowieka renesansu", prawda? Poganie natomiast są ukierunkowani na zachowanie wolności, wiary w siły natury, okultyzmu, mrocznej strony człowieka.


Kanonierzy przygotowują swoje zabawki do ataku.

Jestem pewien, że wielu graczy podświadomie wybierze tę frakcję, bo czyż w każdym z nas nie tkwi mały diabełek? Ostatnią frakcją jest Imperial, a reprezentują ją gracze o dobrym sercu, głębokiej wierze i pełni determinacji w walce ze złem.

Jaki jest twój charakter? Pewnie okaże się podczas gry w Warrior Kings. Co ciekawe, nie ma tu żadnych przeszkód, by w dowolnym momencie zmierzać ku innej frakcji poprzez wzniesienie budowli typowej dla niej. Mieszanie Pogan z Imperialistami nie jest możliwe - za to wszelkie inne kombinacje jak najbardziej tak. Taka elastyczność jest naprawdę kapitalnym pomysłem, jakże odmiennym od tego, co do tej pory mieliśmy w tysiącach erteesów. Nudny dualizm "zło i dobro, czerń i biel" zastąpiono tu przez całkowitą swobodę. Tyczy się to również zadań, jakie czekają na nas w obrębie danej misji. Nie dość, że przydzielone nam do wypełnienia zadania - często i gęsto - zmieniają się w miarę rozwoju sytuacji, to jeszcze w Warrior Kings występuje sporo pobocznych questów. Niekoniecznie trzeba je wykonać, jednak należy pamiętać, że przynoszą one profity, a także zwiększają doświadczenie jednostek.

RTS albo RTW

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że mamy do czynienia z klasycznym erteesem w 3D, ale później okazuje się, że nie jest to do końca słuszne twierdzenie. Jest kilka rzeczy, jakich nie było w innych tego typu grach lub zostały one w nich potraktowane marginalnie. Bogactwo opcji, jak i rozmach gry czasami wręcz przygniatają. W sumie łatwiej opisać grę dzieląc ją na dwie części. Pierwsza z nich to zarządzanie ekonomią państwa i polityką, natomiast druga to działania wojenne. Myślę, że proporcje między nimi zostały zachowane wręcz idealnie. Wielbiciele klikania w celu zgromadzenia jak największej ilości złota mogą spokojnie spełnić swoje ambicje, jednocześnie fani taktyki i walki nie znajdą w grze tak dużo wyzwań ekonomicznych, by się nudzić.

Ekonomia i polityka

Te elementy gry są ważne przede wszystkim z powodu, o którym wspomniałem już wcześniej, czyli decydują o ukierunkowania na którąś z frakcji. Co zresztą bezpośrednio wiąże się z drugą częścią gry - to jest walką. Chcesz mieć w szeregach armii potężnego Abaddonę, musisz stawiać budynki frakcji pogańskiej etc. Jednak wszystko w sferze ekonomii - tradycyjnie - sprowadza się do gromadzenia surowców, z których buduje się i tworzy armię. Tu nie nastąpiła większa rewolucja, choć na uwagę zasługuje kilka drobiazgów wcześniej nieznanych, jak chociażby konwojowanie wozów z surowcami. (Nieeskortowane wozy są atakowane i plądrowane przez barbarzyńców, a transport jest jedynym sposobem na to, by surowce trafiły do twego spichlerza.) Innym przykładem są leniwi wieśniacy. Jeśli nie pilnujesz chłopów, po pewnym czasie zauważysz, że zaczynają robić przerwy w czasie pracy. Z czasem coraz dłuższe... "Chytrze bydlą z pany kmiecie" - pamiętacie, skąd to? (Podpowiadam - to pierwszy manifest feministek: "Satyra na leniwych chłopoów".)

Zbuduj armię...

Każda armia jest inna, co wiąże się ściśle z charakterem frakcji. Poganie są agresywni i mogą przywoły-


Szpieg to bardzo skuteczna jednostka

Jeśli ci się podoba, zagraj w...

Myth - gra, która zapoczątkowała erę ertesów 3D. Osadzony w realiach fantasy Myth: The Fallen Lords opowiadał o zmaganiach ludzi i krasnoludów z armią umarłych. Świetna grafika 3D, całkowicie nowatorski interfejs i powalający klimat sprawiły, że gra cieszyła się olbrzymią popularnością. Wkrótce potem powstała druga część zatytułowana Myth 2: Soulblighter, a w zeszłym roku kolejny sequel Myth 3: The Wolf Age. Trzecia część nie powstała jednak pod skrzydłami firmy Bungie, lecz Mumbo Jumbo - i okazała się całkowitą klapą. Nie wiadomo, czy ta wspaniała seria będzie jeszcze kiedykolwiek kontynuowana.

Shogun: Total War - gratka dla fanów kultury japońskiej. Rozgrywana w XVI-wiecznej Japonii gra strategiczno-taktyczna w 3D. Przy czym oba elementy wzajemnie doskonale się uzupełniają. Świetne grafika, dźwięk i interfejs. Obecnie trwają prace nad kontynuacją gry osadzonej w realiach średniowiecznej Europy pod tytułem Medieval: Total War.

wać potężne demony, takie jak Abaddon czy Bebemoth. Ich siła tkwi w niskich kosztach produkcji, liczebności, a także agresji - nie cofają się właściwie przed niczym. Wojska Imperialne przeważnie walczą defensywnie, oczekując na atak wroga. Ponadto ich najlepsze oddziały są kosztowne, lecz wysoce skuteczne. Armia składa się głównie z rycerstwa oraz kapłanów i mnichów; w ostateczności gracz imperialny może polecić się opiece św. Michała. Wreszcie jednostki renesansu - te stawiają na nowoczesność i wynalazki, miażdżąc wroga gigantycznymi machinami, jak chociażby Siege Towerem i Trebuchetem, oraz uzbrojonymi w broń palną Arquebus czy Fusilier. W grze występują także jednostki specjalne, takie jak szpiedzy, którzy naprawdę potrafią napsuć krwi wrogowi.

...i walcz!

Jednak najbardziej imponuje mi w Warrior Kings walka. Nie pamiętam, by w jakimkolwiek erteesie tak dokładnie odwzorowano taktykę! Przyzwyczailiśmy się do tego, że w erteesach liczy się ilość, a taktyka ma znaczenie drugorzędne lub też w ogóle nie istnieje. W każdej tego typu grze wystarczyło wyprodukować jak najwięcej ciężkich jednostek - i wynik wojny był przesądzony. Tymczasem w Warrior Kings nawet malutki oddział złożony z doświadczonych łuczników i odpowiednio dowodzony może sobie poradzić z dużym oddziałem kawalerii, który teoretycznie powinien zmieść go z powierzchni ziemi!

Właściwie aż dziw bierze, jak można we wszystkich grach pomijać tak oczywiste prawa, jakie rządzą na polu walki. Przecież od wieków wiadomo, że łatwo bronić się na pagórku, ostrzeliwując wspinającego się wolno pod górę przeciwnika, że ciężka konnica - atakująca na bagnistym terenie - wpadnie w tarapaty i że lekka szybka kawaleria potrafi błyskawicznie dopaść niemal bezbronnych łuczników i wysiekać ich do nogi, pewne jest też, że pozbawione zaplecza jednostki strzelające po wyczerpaniu pocisków staną się bezużyteczne. Ta ostatnia reguła to swoista nowość w erteesach, bo - jakby na to nie patrzeć - we wszystkich - no, niemal - grach nie musieliśmy się przejmować tym, ile pocisków mają kusznicy czy łucznicy. Ci strzelali i strzelali bez końca. A w Warrior Kings tak łatwo nie ma. Aby naszym strzelcom nie zabrakło pocisków w środku bitwy, musimy zadbać o odpowiednie zaplecze, czyli o wóz z amunicją. Niby to drobiazg, ale jak cieszy!

Poza dobrze zorganizowanym zapleczem o wyniku bitwy decydują odpowiednie ustawienie oraz doświadczenie jednostek. Ustawień takich jest wprawdzie kilka, lecz wystarcza to w zupełności, by skutecznie bronić się czy atakować. Ile to razy mieliśmy w strategiach kilkanaście czy kilkadziesiąt ustawień taktycznych - a i tak korzystaliśmy tylko z kilku podstawowych? W przypadku Warrior Kings liczy się jakość, nie ilość. Co się zaś tyczy doświadczenia jednostek - wzrasta ono wraz z udziałem jednostki w kolejnych bitwach, a także w treningu. Mimo że wszystkie wymieniane tu elementy walki są wszystkim graczom doskonale już znane, jednak zapewniam was, że jeszcze w żadnej strategii "riltajmowej" walka nie wyglądała tak prawdziwie! Trzeba jednak zagrać, by to zrozumieć.

Armie

Imperial
Inquisitor, Priest, Monk, Micheal, Longbowman, Pikeman, Man at Arms, Knight, Monastic Knight

Renaissance
Merchant, Mangonel, Arquebus, Fusilier, Bombard, Crossbowman, Siege Tower, Rocket Launcher, Trebuchet

Pagan
Spearbearer, Pikeman, Succubus, High Priestess, Heavy Horsman Upgrade, Heavy Horseman, Archer, Archer Upgrade, Mounted Archer, Bebemoth, Abaddon, Rockthrower, Horde Spewer, Infernal Engine

Neutralne
Barbarians, Sapper, Scout, Sergeant, Mercenary, Spearman, Archer, Mounted Archer, Javalineer, Captive, Female & Male Peasonts, Mounted Spearman


A oto nasz bohater Artos w bojowym rynsztunku

Coś za coś

Nic ma nic za darmo, mówi stare powiedzenie - i sprawdza się ono w stu procentach w przypadku Warrior Kings. Rozmach, z jakim potraktowano grę, odbił się na wymaganiach sprzętowych. Nie ma chyba urządzenia, które wzorowo poradziłoby sobie z Warrior Kings. Choćby nie wiem, na czym tę grę uruchamiać, zawsze ma się wrażenie, że nie działa ona perfekcyjnie. W zamian otrzymujemy piękną grafikę. Mapy można określić słowem: ogromne, stworzone z niewyobrażalną fantazją, jednocześnie ze znajomością realiów średniowiecza. Olbrzymie miasta i małe wioski wyglądają dokładnie tak jak europejskie siedliska kilkaset lat temu. Wystarczy tylko popatrzeć na te potężne mury, masywne wieże czy strzechy chatek. Ładnie prezentują się z większej odległości jednostki bojowe, choć przy zbliżeniach kamer jest już gorzej. Widoczne są wówczas paskudne piksele, ale wystarczy tylko oddalić kamerę, by ponownie delektować się pięknem świata Orbis. A propos Orbis - natura również przyciąga wzrok. Lasy, rzeki, wzgórza, złote łany zbóż czy wreszcie trwa wyglądają z pewnej odległości bardzo efektownie.

Yes, my lord?

Muzyka i dźwięk niemal dorównują grafice. W tle pobrzmiewają rytmy doskonale pasujące do średniowiecznego klimatu gry, a jednostki co i rusz gadają jak najęte. I nie są to tylko potwierdzenia rozkazów, ale często komentarze związane z sytuacją. Nieraz są to nawet dość długie gadki. Muzyka, co warto na koniec podkreślić, zmienia się wraz z tym, co dzieje się na monitorach.

Gem

Wojownicy i królowie

No i pięknie nam się rozpoczął sezon na strategie czasu rzeczywistego w 3D. Warrior Kings to gra wybitna, stworzona z rozmachem, która realia walki odwzorowuje tak jak żaden inny ertees. Jest to bez cienia wątpliwości najlepsza gra w swoim gatunku, choć równocześnie jej potężne wymagania sprzętowe obniżają ocenę końcową. Mam nadzieję, że pozostała część sezonu będzie równie udana, a już najbardziej liczę na Warcraft III i Warlords Battlecry II.


Ogień katapult jest bardzo skuteczny

INFO

8+

Producent: Microids ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.warrior-kings.com ■ **Wymagania:** PII 350, 128 MB RAM, WIN 95/98/XP, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** wymagany min. 8 MB

(+) ■ olbrzymie plansze, ogromne miasta ■ świetny tryb kampanii ■ doskonale odwzorowane zasady działania armii ■ konwoje i kilka innych ciekawych drobiazgów

(−) ■ naprawdę duże wymagania sprzętowe



Tak, tak, nie da się ukryć, że gdy trochę zmodyfikować definicję słowa "narkotyk" to komputer, a w szczególności gry komputerowe - wpadną do tej kategorii. Prawie wszystko się zgadza. Zapalony gracz zrobi wszystko dla zdobycia nowej gierki, zarwie dla niej parę nocek, kilka klasówek i oleje życie towarzyskie. Nawet gdy nie gra, myśli o tym. Narkotyki mają to do siebie, że dość szybko przestają sprawiać przyjemność używającemu i zaczynają go niszczyć - w tym tkwi ich niebezpieczeństwo. Większość gier początkowo bawi i cieszy, ale nie na długo, nadają się może na jeden raz. Są jednak gry idealne, w przeciwieństwie do narkotyków - można ich używać bez przerwy i zawsze są tak samo dobre. Jedną z takich perełek opisywałem jakiś czas temu - mowa o Tony Hawk Pro Skater 2.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

wANNAbE≡K8

Deskorolka to niewdzięczny temat dla gier. Do niedawna gierek o desce było jak na lekarstwo, a to, co było, nie nadawało się na dłuższą metę do grania. Sytuację zmienił Activision, który we współpracy z teamem Neversoft stworzył grę sygnowaną nazwiskiem najbardziej znanego skatera na świecie. Pierwszy Tony Hawk pokazał wszystkim, że kawał deski z kółkami może być podstawą do wspaniałej i wciągającej gry. Rzesze fanów na całym świecie nie mogły wyjść z podziwu - to był po prostu ideał.



Ten Tony to naprawdę niezły zawodnik

Niestety my, pecetowcy, nie mogliśmy się nim cieszyć. Teraz w dobie całkiem sprawnych emulatorów N64 czy PSX sprawa wygląda inaczej, ale po co nam THPS1, skoro już druga część Tony'ego ukazała się również na blaszak. Do dziś pamiętam te odciski od naciskania klawiszy, te nieprzespane noce. Jak na dobrą pozycję przystało (a ocenę dostała najwyższą), grałem w nią długo po skończeniu recenzji. W końcu się zmęczyłem. Tony wcale mi się nie znudził, ale osiągnąłem szczyt swoich możliwości.

Tak mi się przynajmniej wydawało. Podobnie wydawało mi się, że lepszej gierki niż Tony 2 zrobić się nie da. Wielu próbowało z marnym zazwyczaj skutkiem. Tymczasem Neversoft nie próżnował dzięki, czemu najnowsza część THPS nie tylko ujrzała światło dzienne i powstała na kilka platform naraz. Ona bez większego wysiłku zmieniła definicję ideału.

STARTUJEMY

I to z niezłym kopem na początek. Zawsze lubiłem oglądać dobrze zrealizowane filmy skejtowskie. Intro do THPS3 jest w tym temacie moim ideałem. Szybkie, dynamiczne, efektowne. Już na sam jego widok serducho zaczyna szybciej pompować krew, a gdy z głośników atakuje muzyka, pikawa mało nie wybucha. Ace of Spades zespołu Motörhead to utwór, który nawet największego anemika zmusi do działania. O muzyce poczytacie w ramce, tu powiem tylko, że za pierwszym razem intro tak mnie podkręciło, że nawet nie obejrzałem go do końca. Zacząłem grę.

Masz mało wolnego czasu - unikaj tej gry jak ognia.

GRAFIKA

Nowa część to oczywiście nowy engine, który znów pokazuje potencjał tkwiący w programistach z Neversoftu. Popatrzcie tylko na postacie zawodników. Stworzone z dwóch, trzech tysięcy trójkątów bardzo ładnie poteksturowane są - mówiąc krótko - jak żywe. Trzeba tylko zobaczyć je w ruchu. Tak płynnych i dokładnie wykonanych animacji chyba nigdy wcześniej w grze sportowej nie widziałem. Wszystko, co robią zawodnicy, grindy, manuale, a nawet upadki wygląda... po prostu realistycznie. O pracy włożonej w animację postaci niech świadczy fakt, że w nowym Tonym zawodnik potrafi się wywrócić na kilkanaście różnych sposobów, a widok każdego z nich wywołuje ból u gracza.

Oczywiście na okrasę nie zabrakło takich smaczków jak odbicia w lustrzanych powierzchniach czy fenomenalnie - ale dyskretnie - wykonane oświetlenie. Wszystko to wystarcza, żeby Tony 3 działał płynnie, wyglądając przy tym wspaniale. To jest to, solidność, a nie mamienie pięknymi kolorkami i efektami zasłaniającymi nędzną resztę.

ZAKUPY

Znalazłem się w menu głównym, ale nie takim znanym choćby z poprzedniej części. W menu w prosty sposób wkomponowano skateshop, stanowiący naszą bazę. Poza możliwością zmiany deski, kółek i papieru, którym pokryta jest deska (wybaczcie, fachowego określenia nie znam), sklepik nie pełni żadnej innej funkcji, ale robi dużo lepsze wrażenie niż zwykłe menu. Poza opcjami znanymi z drugiej części pojawiły się dwie nowe. Pierwsza to zapowiadany już od dawna multiplayer (poczytajcie o nim w jednej z ramek), druga to tutoriale - czyli kilka lekcji uczących podstaw jazdy na desce.

Skateshop nie zatrzymał mnie na długo. Niewiele myśląc, zabrałem się za zgłębianie szczegółów - nie wiedziałem jeszcze, co mnie czeka.

PUDROWANIE NOSKA

To nie to, o czym niektórzy pomyśleli. Moje koleżanki nazywają tak poprawianie makijażu i przygotowywanie się do wyjścia z domu. W "Pulp Ficion" wszyscy widzieli skutki stosowania nieco innego pudru. THPS na szczęście nie pozwala na takie zabawy, a - na szczęście - kosmetyka zajmuje niewiele czasu. Niewielkim nakładem sił można osiągnąć całkiem niezłe rezultaty.

Jeśli powyższe brzmi niezrozumiale - to wyjaśniam, że zacząłem grę od stworzenia zawodnika - a możliwa jest modyfikacja wizerunku każdego skatera. Zmieniać i modyfikować można dosłownie wszystko. Chwila zabawy pozwala na ubranie naszego gościa w strój, jaki nam pasuje, dobranie mu kolorów (wszystkiego, co widoczne) tak, jak nam się podoba.

ROZGRZEWKA

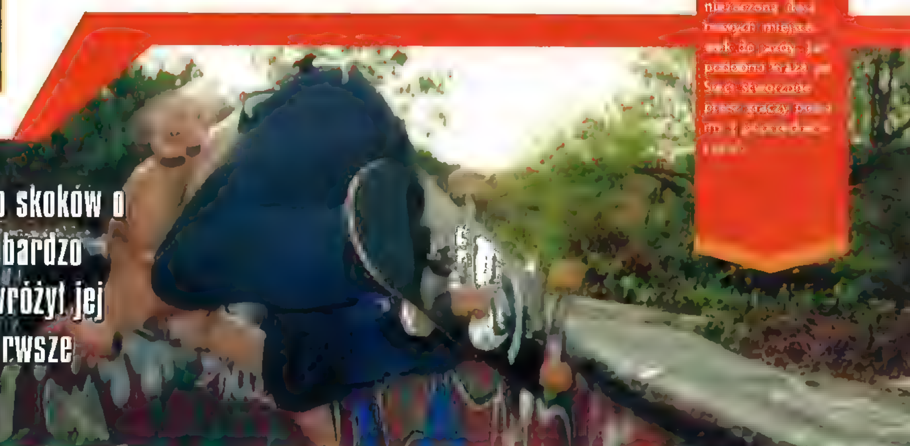
Deska jak każdy sport wymaga rozgrzewki przed właściwymi zawodami. W tym celu udostępniono dwa, znane z wcześniejszych części tryby oraz lekcje dla całkiem zielonych. Nowicjuszem nie jestem, ale z obowiązku zacząłem od "nauki jazdy". W kilku ćwiczeniach w prosty sposób uczymy się wykonywania podstawowych trików i oswajamy się ze sterowaniem.

Mając naukę za sobą wybieram 'Free Skate', czyli nieograniczoną żadnymi limitami jazdę danym skaterem po danym etapie. Tak naprawdę 'Free Skate' służy dokładnemu poznaniu etapów, rozłożeniu poszczególnych elementów, opracowaniu dróg pozwalających dotrzeć w szczególnie trudne miejsca lub też zdobyć maksimum punktów. Tu też bez przeszkód można ćwiczyć i udoskonalać triki.

Zawsze się zastanawiam jak ta deska trzyma się jego nóg.

A jak podwinę to i na ten dach wskoczę!

EDYTOR



Działalność Neversoftu można przyrównać do skoków o tyczce. Pierwsza część ustawiła poprzeczkę bardzo wysoko. Druga podniosła ją tak, że nikt nie wróżył jej przeskoczenia. Część trzecia pobiła dwie pierwsze razem wzięte. Niemożliwe? Ale prawdziwe!

Masz mało wolnego czasu - unikaj tej gry jak ognia.



Drugim z trybów treningowych jest 'Single Session'. Od jazd w trybie kariery różni się brakiem zadań. Jest natomiast ograniczony czas i pełne statystyki, gdy skończymy przejazd. Po opanowaniu podstawowych trików i znalezieniu dobrych miejsc do ich wykonywania można tu poćwiczyć przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki.

KARIERA

A właściwa rozgrywka w THPS3 to oczywiście tryb kariery. Zaczynamy go klasycznie, wybierając jednego z dostępnych zawodników. Trzeba przy tym kierować się nie tylko wyglądem delikwenta (lub delikwentki), ale także statystykami określającymi jego umiejętności oraz opanowanie deski. Zresztą w trakcie gry okaże się, że wybór zawodnika nie jest aż tak bardzo istotny dla przebiegu kariery, jak się z początku wydawało. Fakt, że np. Tony specjalizuje się w jeździe na rampach i początkowo słabo (sic!) radzi sobie z elementami street skatingu, nie znaczy, że tak samo będzie przez cały czas. O tym za chwilę. Pod pewnym jednak względem wybór zawodnika jest istotny każdy z nich odblokowuje bowiem inne ukryte elementy gry tak, że w sumie czeka na gracza kilkadziesiąt podejść do trybu kariery, a jedno takie podejście niewprawnemu graczowi może zająć kilka ładnych dni.

Na pocieszenie dla tych, którzy szybko radzą sobie z przejściem kariery, mogę powiedzieć, że THPS3 zawiera dwudziestu jeden zawodników, z czego na początku odkrytych jest tylko kilku zawodowców.

MIEJSCÓWKI

Nie od razu mamy dostęp do wszystkich etapów. Dopiero przejście początkowych plansz odblokowuje dostęp do kolejnych. Niektóre etapy są w ogóle niedostępne podczas kariery, ale można się nimi bawić w pozostałych trybach. W sumie gierka zawiera kilkanaście etapów (w tym bodaj trzy z poprzedniej części), co jest ilością całkowicie wystarczającą. Nie dość, że wyglądają ciekawie - bo to w sumie najłatwiej osiągnąć - to jeszcze każdy z nich jest swoistym rajem dla człowieka na desce. Elementy, na których wykonujemy triki, są wszechobecne i rozmieszczone tak, żeby jazda nie stanowiła większego problemu.

Chociaż nie do końca, bo każdy etap to setki miejsc, jakie pozornie niedostępne, można wykorzystać do niecnych celów. Trudno się o tym pisze, słowami nie można oddać wrażeń. Uwierzcie mi na słowo - każdy etap z THPS3 to arcydzieło, które nawet po kilkudziesięciu godzinach grania zawiera jakieś tajemnice, jakieś wyzwania. Przykładem niech będzie plansza w LA. W pewnym momencie, po wykonaniu odpowiedniej sekwencji trików, wywołujemy trzęsienie ziemi. Kataklizm dość znacznie zmienia wygląd etapu i wymaga od gracza całkiem nowego podejścia. Jednak bez obaw, zanim będziesz w stanie wykonać wspomniane triki, zdążysz planszę poznać jak własną kieszeń tylko po to, by musieć poznawać ją od nowa. To tylko jeden z przykładów, a można by ich podać całe mnóstwo.



Nie próbujcie tego bez przygotowania



MUZA

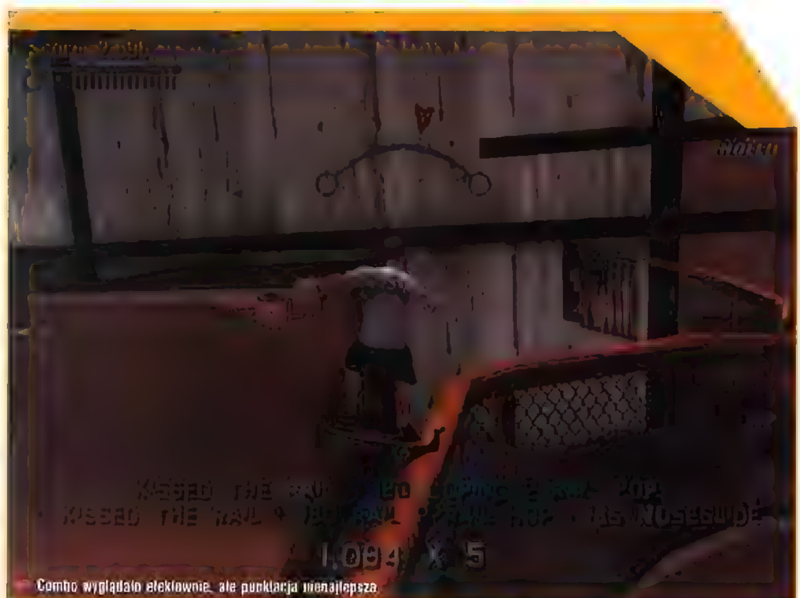
- The Ramones - "Blitzkrieg Bop"
- Red Hot Chili Peppers - "Fight Like A Brave"
- KRS-One - "Hush"
- Motorhead - "Ace of Spades"
- Rollins Band - "What's the Matter Man"
- House of Pain - "I'm A Swing It"
- Xzibit - "Paparazzi"
- Ozomatli - "Cut Chemists Suite"
- Alien Ant Farm - "Wish"
- Redman - "Let's Get Dirty"
- Del the Funky Homosapien - "If You Must"
- AF - "The Boy Who Destryed The World"
- Reverend Horton Heat - "I Can't Surf"
- Adolescents - "Amoeba"
- CKY - "96 Quite Bitter Beings"
- Zebrahead - "Check"
- Guttermouth - "I'm Destroying the World"
- Nextmen - "Amongst Madness"
- Bodyjar - "Not The Same"
- Mad Capsule Markets - "Pulse"

Zatkało? Mnie tak. I niech mi jeszcze raz jakiś małolat w obwisłych portkach powie, że skejci słuchają tylko hip hopu, a ostre gitary są dla wapniaków i próchna? To, co widzicie wyżej, to oczywiście lista kawałków, które będą nam towarzyszyć w czasie gry. Po raz kolejny muzykę dobrano fenomenalnie - tak, że jej obecność tylko poprawia wrażenia z gry. Tu się muzy nie wyłącza - to ona nakręca, ona inspiruje, ona przyspiesza krążenie krwi. W tym sporcie trzeba zarówno ryzykować - a do tego skłaniają ostre rockowe kawałki, jak i popisać się fantazją - o co nietrudno przy hiphopowym podkładzie. Całość tworzy oprawę dźwiękową, która - podobnie jak każdy inny element gry - zasługuje na najwyższe pochwały.

ZADANIA DO WYKONANIA

Gra nie polega na samym tylko jeżdżeniu i wymyślaniu coraz to bardziej skomplikowanych trików oraz kombosów. Każdy etap to dziewięć zadań, jakie należy wypełnić, aby poziom został zaliczony.

Pierwsze trzy wymagają od gracza zdobycia określonej ilości punktów, najczęściej takiej, która początkującym wydaje się absolutnie niemożliwa do zdobycia. Kolejne dwa to zadania kolekcjonerskie - trzeba zebrać literki tworzące napis 'SKATE' oraz zdobyć taśmę wideo umieszczoną zazwyczaj w miejscu zdecydowanie niedostępnym. Cztery ostatnie zadania są dla każdego etapu inne, wymagają bowiem od gracza interakcji z elementami otoczenia. Brzmi to może skomplikowanie, ale teoretycznie jest proste. Trzeba na przykład wykonać określony trik w określonym miejscu, zadziwić kilka osób jakąś karkołomną ewolucją czy zakręcić cztery zawory - co wywoła jakąś reakcję. Tu również pomysłowość autorów okazała się całkiem spora i zadania nawet z pozoru do siebie podobne są całkiem inne.



Combo wyglądało elektrownie, ale punktacja niezmiernie najlepsza.

KARIERA - OD ZERA DO BOHATERA

W poprzedniej części zaliczenie zadania dawało wymierne korzyści w postaci gotówki, jaką następnie wymienialiśmy na poprawienie umiejętności zawodnika lub zakup nowej deski. W THPS3 zrezygnowano z tego rozwiązania i zdobycie nowego decka czy poprawienie którejś z cech wymaga osobistego zaangażowania gracza. Na każdym etapie znajdziemy dobrze ukryte punkty (służące potem do rozwoju zawodnika) oraz deski (mające lepsze charakterystyki albo po prostu inne malowanie). Zmiana tak niewielka, a wzrost grywalności ogromny. Nadal znajduję w tej gierce to, co tak podobało mi się w poprzedniej

Masz mało wolnego czasu - unikaj tej gry jak ognia.

części. Mówię o tym, że czasem wykonanie któregoś z zadań wymaga spędzenia pewnej ilości czasu na innych etapach tylko po to, by nasz zawodnik zdobył odpowiednie umiejętności. Wtedy wracamy do zadania lub nawet miejsca wcześniej nieosiągalnego - i dajemy sobie z nim radę. Wymusza to na graczu zmianę etapów, kombinowanie z rozbudową umiejętności zawodnika. Sam miód.

KARIERA - OD NOWA

W końcu nasz zawodnik wsparty naszymi umiejętnościami daje sobie radę z każdym problemem i - okazuje się - ukończyliśmy wszystkie etapy. Koniec gry. Ale? Odblokowaliśmy nowego zawodnika, albo nowy tor - więc gramy raz jeszcze i raz jeszcze i tak dalej, i tak dalej. Zresztą nie tylko zwykłe ukończenie gry pozwala nam na odblokowanie nowych elementów - trzeba szukać innych możliwości, a tych nie brakuje. Dla mnie celem na najbliższe tygodnie jest odkrycie wszystkich filmików ukrytych w grze. Gdy osiągnę ten cel, zajmę się czym innym. Kto wie, może do premiery następnej części (2004 rok) dalej coś będzie do odkrycia?

IDEAŁ POBITY I CO DALEJ

[illegible] pomysł? Wyobraźnia nie zna granic. Zobaczymy!



Tony wykonuje ślizg na ogonie. Ładne prawda?



Hmmm... [illegible]

NIEMOC

To właśnie czuję w tej chwili. Brak mi słów, aby podsumować to, co napisałem. Może gdybym od początku skierował ten tekst do tych, którzy tak jak ja zachwycili się serią THPS, było by mi łatwiej, ale ci którzy Tony'ego nie znają, niewiele by z tego tekstu uzyskali informacji.

THPS2 był wspaniały i idealny. THPS3 jest taki sam, tylko dwa razy lepszy. Jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało - taka jest prawda. Wszystko, dosłownie wszystko - każdy najmniejszy nawet element gry - zostało poprawione, udoskonalone, aby gierka była jeszcze bardziej grywalna.

Poprzednia część dostała najwyższą możliwą ocenę. Teraz nie może być inaczej, skali przekroczyć się nie da, a szkoda. Wracam do gry...

10

Producent: Neversoft/Activision ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.activision02.com/tony_hawk/main.asp ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAMDirectX, Win 9x/00/Me/Xp ■ **Akcelerator:** niezbędny


■ same plusy!


■ wymyka się naszej skali ocen!

INFO

Masz mało wolnego czasu - unikaj tej gry jak ognia.

GATUNEK: STRATEGIA

Disciples 2
Dark prophecy



Duży a głupi



Najnowsze badania wykazują, że rasy nie różnią się zbytnio od siebie. Tu jest inaczej.

Yasiu

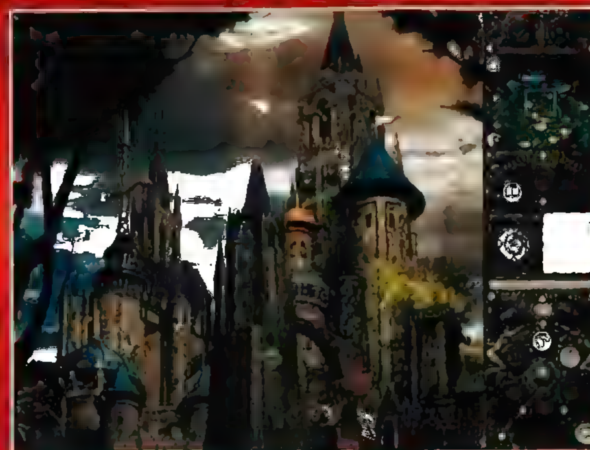
Jak niewielu pismaków w redakcji, nie zostałem zarażony bakcylem "bohaterów", czyli serii Heroes of Might & Magic. Pograć, owszem, lubię, ale żeby był to nałóg taki jak u Czarnego Iwana czy Elda? Nie, zdecydowanie nie, ze strategii fantasy lubię tylko i wyłącznie Steel Panthers - chociaż z fantasy nie ma nic wspólnego. Coś jednak mnie w tych "bohaterach" kręci, bo Disciples 2 przykuło mnie do monitora na dużo dłużej, niż się tego spodziewałem. Niby nic w tej grze nadzwyczajnego nie ma, a czas przy niej leci jak szalony.

Część z was zapewne kojarzy ten tytuł. Jakiś czas temu pojawiła się pierwsza część Disciples, nosząca podtytuł Sacred Lands. Nie przebiła oczywiście popularności "herosów", ale znalazła sobie grono wiernych odbiorców, którzy czekali na jej kolejną inkarnację. Ja nie czekałem - druga część to moje pierwsze spotkanie z tym tytułem. Dlatego zanim zacząłem grać, zapoznałem się z historyjką stojącą za tym, co dzieje się na ekranie.

Każda z czterech dostępnych w grze "ras" ma nieco inną legendę, inne motywacje i inne cele. Elementem wspólnym jest osoba królewicza, syna panującego władcy, który zaginął po ostatniej wojnie. To właśnie on jest kluczowym elementem tytułowej przepowiedni. Szczegółów jednak nie zdradzę, znacznie ciekawiej będzie zapoznać się z nimi osobiście.

Z całego tego wstępu wynika w sposób niezbity jeden fakt. Od głównego menu do rozpoczęcia walki o zdobycie jedynego słusznego celu dzieli gracza tylko kilka kliknięć myszą. Jeszcze tylko szybki rzut oka na opcje konfiguracyjne - i zaczynamy. Aby zapoznać się z grą, można rozpocząć od któregoś z dołączonych scenariuszy, ale ja zdecydowałem się od razu skoczyć na głęboką wodę czyli rozegrać kampanię.

Disciples 2 daje do wyboru cztery strony konfliktu, tyle też jest w grze kampanii. Decyzja o wyborze jednej z "dobrych" stron (czyli Imperium i Górskich Klanów) czy też "złych" (Legiony Przeklętych i Hordy Nieumarłych) jest o tyle istotna, że każda prowadzi do nieco innej rozgrywki. Zostawmy to na razie na boku i ruszmy dalej. Wybór strony konfliktu


Całkiem udane nawiązanie do serii HoMM.



Taką milutką mordkę można sprawić każdemu przeciwnikowi.

to nie wszystko - trzeba jeszcze zdecydować się na jeden z czterech stopni trudności (polecam oczywiście easy) oraz jakim typem ma być nasz przywódca. Ta ostatnia to trzy różne opcje mające bezpośredni wpływ na rozgrywkę. Jeśli wolimy rozwiązania siłowe, wybierzemy władcę-wojownika, jeśli wolimy walczyć magią, będzie to czarodziej, natomiast niezdecydowanym pozostaje opcja władcy mistrza gildii, dająca - moim zdaniem - najmniej wymierne profity.

Tyle wstępów, pora przystąpić do konkretów. Przed każdym scenariuszem zapoznajemy się z jego tłem historycznym wyjaśniającym, dlaczego doszło do sytuacji, w której się znajdziemy. Dalej następuje już tylko lakoniczne określenie celu scenariusza i zaczynamy grę. Muszę tu powiedzieć, że mimo iż odprawy w Disciples 2 wykonano całkiem ciekawie, trochę za mało w nich konkretów. Wprawdzie cele, jakie stawia przed nami gra, są zazwyczaj jasne, ale tak czy inaczej mogły by być nieco dokładniej opisane. Trzeba też przy okazji wspomnieć, że autorzy postarali się o zróżnicowanie zadań stawianych przed graczem. Tak więc spodziewajcie się misji wymagających odnalezienia jakiegoś miejsca na mapie - takich, gdzie należy zdobyć jakieś miasto, czy też przeciwnie, bronić grodu przed atakami wroga. W sumie i tak sprowadza się to do tego samego, ale nie tak do końca - i o to chodzi.

Pierwszy kontakt z ekranem gry to przede wszystkim przemiłe wrażenia estetyczne. Jeśli tylko dysponujecie odpowiednim sprzętem (u mnie był to Celeron 366, 64 MB RAM i Riva TNT2 z 32 MB na pokładzie - czyli nic nadzwyczajnego), ujrzycie bajecznie kolorowy, niesamowicie szczegółowy i wielce plastyczny świat, w który graficy włożyli naprawdę wiele pracy. Mapy, na których toczy się rozgrywka, są wprawdzie zbudowane z gotowych klocków, ale tak dobrego wykonania nie widziałem już dawno. Naprawdę, zanim zaczniecie grę, przypatrzcie mu się dokładnie - warto.

Odstawmy jednak na bok grafikę - i zajmijmy się tym, co w zasadzie najważniejsze. Granie w Disciples 2 przypomina - jak już wspomniałem - rozgrywkę z HOMM. Tak jak w pierwowzorze, każda tura to jeden dzień. I podobnie jak w pierwowzorze, jednego dnia możemy wykonać ograniczoną ilość akcji w każdym z posiadanych miast i podobnie możemy wykonać ruch każdym z dostępnych nam bohaterów. Dodatkowo w każdej turze możemy rzucić jedno zaklęcie (lub dwa, jeśli wybraliśmy władcę czarodzieja) z tych, które udało nam się odkryć. Żeby nie pogubić się w tym wszystkim, będę po kolei opisywał elementy składające się na jedną rundę gry. Tym samym przedstawię obraz całej rozgrywki.

Tak więc na początek zajmę się miastami oraz osadami. Zazwyczaj na początku mamy we władaniu tylko jedno z nich - naszą stolicę. Rzecz jasna, jest ona najważniejsza i to z kilku względów. Przede wszystkim dlatego, że to w stolicy podejmowane są badania nam nowymi zaklęciami; tu buduje się szkoły, dzięki którym nasi podwładni mogą rozwijać umiejętności. Tu również buduje się świątynie pozwalające leczyć rannych i wskrzeszać umarłych we wszystkich naszych miastach, a także gildię złodziejską, dzięki której będziemy mogli szpiegować w szeregach przeciwnika.

Pozostałe miasta, nad którymi obejmiemy władzę (czy to zdobywając je na przeciwniku czy wkraczając do niezajętego grodu), oferują nieco mniej możliwości. Przede wszystkim są przystanią dla naszych bohaterów. Po wybudowaniu w stolicy świątyni w każdym z miast za odpowiednią opłatą możliwe jest leczenie rannych bohaterów oraz wojaków, a także w przypadku zejścia śmiertelnego przywrócenie ich do grona żywych. Również w każdym mieście możliwa jest rekrutacja zarówno nowych bohaterów - dowódców, jak i jednostek towarzyszących im w boju.

Tu - znów - istotny okazuje się wpływ stolicy. Sprawę rozwoju jednostek w Disciples 2 ukazano dość ciekawie. Nowo zaciągnięte jednostki są żółtodziobami z predyspozycjami. Znaczy to tyle, że po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia staną się lepszymi wojownikami, łucznikami, magami lub kapłanami (to cztery podstawowe typy jednostek w D2), o tym, w jaki dokładnie typ jednostki się zmienią, decyduje gracz wznosząc odpowiednie budowle w stolicy. Sprawa jest o tyle ciekawa, że dla każdego podstawowego ich typu istnieją dwie drogi, jakimi może się rozwijać. Każda z nich ma wady i zalety i rzecz jasna - wyklucza tę drugą. Także decyzja o budowaniu tego czy innego budynku musi być dokładnie przemyślana, bo błąd można przypłacić przegraną. Nieco bardziej wyrozumiałe jest Disciples w razie prac nad czarami. Ich wynalezienie wymaga pewnych nakładów siły magicznej (znanej jako mana), ale wynalezienie jednego nie blokuje nam prac nad innymi.

Początkowo wydaje się, że cztery podstawowe typy jednostek to liczba dość skromna. Tymczasem wojownicy, łucznicy, magowie i kapłani - okazuje się - wystarczą do prowadzenia skutecznej walki. Kontrolując ich rozwój (a każda z tych profesji ma kilka rozwinięć zależnych od tego, co wybraliśmy na początku), stworzymy siłę, jaka odpowiada naszym ocze-



kiwaniom i sposobowi toczenia rozgrywki. Uniknięto tym samym zbędnego - moim zdaniem - zamieszania, jakie często powstaje, gdy gracz ma do wyboru kilkadziesiąt typów jednostek. Wszystko jest jasne i przejrzyste. Nawet te kilka jednostek specjalnych, jak tytani czy wywerny, nie zmienia sytuacji, a przeciwnie czyni ją ciekawszą.

Przejdźmy jednak nieco wyżej w hierarchii. Jednostki, o których pisałem do tej pory, nie są samodzielne. Bez dowódcy mogą co najwyżej stanowić garnizon broniący miasta. Żeby wyruszyć w pole, potrzebują dowódcy. Tych, podobnie jak w HOMM, jest kilka typów - wojownik, czarodziej, zwiadowca, złodziej oraz... specjalny typ dowódcy odpowiedzialny za zdobywanie nowego terenu - o nim za chwilę. Typy te różnią się nie tylko nazwą oraz wyglądem, mają również zróżnicowane cechy. Zwiadowca - na przykład - porusza się znacznie szybciej od innych, wojownik jest potężny w walce wręcz, a zaklęcia czarodzieja pozwalają siać zamęt w szeregach przeciwnika. Wspomniany i nienazwany dowódca jest słaby, potrafi objąć dowództwo tylko nad jednym przybocznym (pozostali - od trzema), ale za to ma umiejętność, która dobrze wykorzystana może przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Za odpowiednią opłatą ze skarbca teren - do tej pory należący do kogoś innego - zaczyna być uważany za nasz. Kilka pól wokół znacznika, który stawia, zmienia barwy na nasze, a to pozwala na przykład czerpać korzyści ze źródeł zasobów znajdujących się w pobliżu.

Specjalnym typem jest złodziej, który właściwie nie powinien nazywać się dowódcą - działa bowiem samodzielnie. Ten nasz milusiński może przeniknąć w szeregi przeciwnika i poinformować nas np. o jego sile. Mało tego, jest na tyle uprzejmy, że na nasze żądanie otruje wraże oddziały. Wprawdzie bywa, że nieszczęśnika złapią i powieszą - ale to jego ryzyko zawodowe.

Dobrze, znamy już miejsce, obsadę, ale nie wiemy nic o fabule, prawda? Już uzupełniam braki. Rozgrywka w Disciples 2 toczy się w dość schematyczny sposób. Zaczynamy od zwerbowania bohatera i kilku jego przybocznych, po czym ruszamy w teren, by nabrać doświadczenia oraz odkryć kawałek mapy. W czasie gry heros stawia pierwsze kroki, w mieście trwają gorączkowe prace, budujemy wszystko, co niezbędne, by nasze żółtodzioby - zdobywszy doświadczenie - stały się jednostkami mającymi jakąś wartość. Równolegle, i w miarę napływu energii magicznej, trwają prace nad nowymi zaklęciami, jakie już niedługo mogą okazać się pomocne.

Bohater, jeśli nie chcemy, żeby szybko zginął, nie wytrenowawszy podwładnych, na początku musi się zająć słabszymi przeciwnikami, których napotykamy na mapie. Początki nie są łatwe, ale przy odrobinie szczęścia przyboczni już po kilku rundach gry zamienią się w regularne jednostki, a my zaczniemy myśleć o rozwoju naszych włości. Wszak aby zaatakować przeciwnika, trzeba mieć silne zaplecze.

Kolejny zwerbowany bohater to zwiadowca, a żeby mu nie było smutno, również złodziej. Ten pierwszy, w towarzystwie kilku przybocznych (w tym jednego już doświadczonego - którego użyczył pierwszy bohater), rusza w daleki zbrojny zwiad. W tym czasie złodziej zajmuje się zlokalizowaniem przeciwnika tudzież pomaga pozostałym bohaterom, podtruwając przeciwników, z którymi ci będą za chwilę walczyć.



Czary w całej okazałości.

Ponieważ prace nad czarami nieco się wleką, a tereny objęte naszym władaniem - mimo iż się samoistnie powiększają - nie obejmują kolejnych źródeł many, zaczynamy poszukiwania. Już w chwilę później lokalizujemy samotne źródło, a kawałek dalej neutralne miasto opanowane przez bandę rabusiów. Nasz pierwszy bohater, zaprawiony w walce, rusza na podbój. Z małą pomocą truciciela oraz czarodziejów z "centrali" pokonuje obrońców miasta i wywiesza nad nim naszą flagę. Mamy więc kolejną bazę wypadową, punkt rekrutacyjny oraz lecznicę. Dwie rundy później teren pod naszym panowaniem obejmuje źródło, o które nam chodziło. Prace zaczynają się posuwać naprzód.

W czasie gdy bohaterowie zdobywają kolejne miasta, eksplorują kolejne miny i ogólnie robią to, co robić powinni, my rozbudowujemy zdobyte niedawno miasta. Teraz będą trudniejsze do pokonania, gdyby przeciwnik próbował.



Zresztą o wilku mowa, a on tuż, tuż. Jeszcze nie wiadomo, skąd, ale pojawiają się oddziały przeciwnika - dochodzi do pierwszego starcia.

Po jednej stronie placu stają nasze jednostki, w szyku wcześniej ustalonym, po drugiej ustawia się przeciwnik. Zaczyna się walka. Jednostki po kolei wykonują rozkazy dowódców: wojownicy biją wrogów, których mogą dosięgnąć, łucznicy szyją w drugi szereg wrogich zastępów, czarodzieje zasypują wrogie jednostki czarami, a nad dobrym samopoczuciem wszystkich czuwają kapłani i klerycy. Wygrana zależy od kilku czynników - po pierwsze i najważniejsze, od doboru jednostek.

Niestety sytuacja, opisana wyżej, w grze raczej nie występuje. Obok naszego bohatera może stanąć maksymalnie trzech przybocznych, więc któregoś typu i tak zabraknie. Skład oddziału idącego do walki nie może być dobrany na ślepo, w większości przypadków kończy się to przegraną. Trzeba przeprowadzić zwiad i znając siły przeciwnika, tak dobrać własne oddziały, by skutecznie stawić mu czoło. Pomocą w walce będą różnego rodzaju magiczne przedmioty znajdowane i zdobywane przez bohaterów. O ile tylko dowódca może używać danego typu artefaktów, użycie ich w walce może przeważyć szale zwycięstwa. Trochę tego tałatajstwa jest: manuskrypty z czarami, kule z zaklęciami, sztandary, księgi itp., itd. Tak czy inaczej najważniejsze jednak jest doświadczenie naszych jednostek. Im jednostka bardziej doświadczona, tym więcej zadaje obrażeń i tym więcej ran może przeżyć. Opłaca się więc wystawiać doświadczonych wojowników do pierwszego szeregu, aby bronili słabszych czarodziejów oraz kleryków, ale z drugiej strony - nie obronią oni nikogo przed atakami magów z ekipy przeciwnej, trzeba więc tychże szybko wykończyć własną magią oraz łucznikami, jednak to uda się tylko wtedy, gdy magowie lub łucznicy będą co rundę leczeni z otrzymanych obrażeń.

Jak, nie myślcie sobie, że walka, gdzie

Całkiem udane nawiązanie do serii HoMM.

na stronę przypadają cztery jednostki, jest prosta. Jest trudniejsza, niż gdyby tych jednostek było więcej. Wymaga naprawdę ciężkiego główkowania, a tak czy inaczej zawsze okazuje się, że jakiegoś typu danej jednostki nam brakuje. Tego nie da się uniknąć i w tym cały urok prowadzenia bitew w Disciples 2.

Oczywiście trzeba przymknąć oko na kilka spraw, wziąć poprawkę na baśniowość świata i takie tam. Wtedy gra się naprawdę przyjemnie. Malkontenci i wieczni sceptycy (pozdrowienia dla Allora) niech lepiej zagrają w szachy.

Tak... o czym to ja... aaa. Tak więc walczymy, wygrywamy lub przegrywamy, czasem musimy się cofać, a czasem brniemy do przodu. Z każdą rundą jesteśmy bliżej osiągnięcia wyznaczonego celu. W końcu zgniatamy przeciwnika, zamykamy go w kotle, czynimy niegroźnym i po reszcie mapy wyczyniamy harce oraz swawole, jednak atakować stolicy wroga jakoś nie chcemy. On zresztą podobnie. Powodem tego, zwłaszcza na początku gry, jest obecność strażnika stolicy. Potężnej istoty, która zawsze przebywa w naszym najważniejszym mieście jako jego obrońca. Pokonanie go jest naprawdę sporym wyzwaniem, więc o losy stolicy zarówno my, jak i przeciwnik możemy być spokojni. Na szczęście żadna z początkowych misji nie każe nam atakować stolicy. Zamiast tego będziemy szukać np. imperialnej biblioteki, porwanego emisariusza sojuszniczego królestwa czy też zajmiemy się zwalczaniem wyznawców sekty osłabiającej nasze państwo.

Celowo na koniec zostawiłem sprawę - moim zdaniem - dość istotną. Pisałem bowiem o wszystkim ogólnie, a to może dać zły ogląd rozgrywki. Teraz więc powiem, że powyższe akapity należałoby napisać osobno dla każdej strony konfliktu. Wprawdzie zdecydowana większość pozostałaby bez zmian, ale znalazłyby się też różnice, jakie sprawiają, że gra siłami Imperium naprawdę różni się od tej prowadzonej na przykład Hordami Nieumarłych. Różnice widać już na pierwszy rzut oka. Inaczej wygląda każda stolica, inaczej wygląda teren objęty władaniem danej strony.

Inaczej również wyglądają bohaterowie oraz jednostki szeregowe. Te ostatnie różnią się nie tylko wyglądem, ale też umiejętnościami, poziomem cech itp. To właśnie na przykładzie ich rozwoju widać największe różnice. Weźmy choćby duchowieństwo, czyli jednostki leczące. Te występują tylko u "ludzkich" stron konfliktu, te, które od dawna nie żyją, nie czują potrzeby leczenia się, a miast tego wolą paraliżować przeciwników. To tylko jeden przykład. Różnice widać również w sferze magicznej. Przykładowo zaklęcia imperialnych magów leczą wybrane jednostki lub czynią je odpornymi na jakiś rodzaj ataku. Magicy z obozu truposzy nie bawią się w takie altruistyczne gierki - wolą atakować jednostki przeciwnika albo tworzyć potwory, które staną mu na drodze.

Różnic tych nie ma tak naprawdę wiele, ale wystarczy ich, żeby każdą ze stron uczynić nieco inną od pozostałych. Nie muszę chyba mówić, że w wydatnym stopniu przedłuża to żywotność gry?

Gdy w końcu osiągniemy cel misji, a gramy w kampanię, spotka nas niespodzianka. Zanim przejdziemy do kolejnego scenariusza, musimy zdecydować się, który z bohaterów ma zostać do niego przeniesiony oraz jakie ze zdobytych artefaktów chcemy zachować. Całkiem miłe posunięcie ze strony autorów, dodaje jakiejś płynności kampanii, która przecież jest niczym innym jak zbiorem kilku oderwanych od siebie scenariuszy udających, że stanowią całość.

Tyle na temat gry. I tak się rozpisałem, że wybaczycie mi dość skrótowe potraktowanie oprawy graficznej i muzycznej. Zresztą o tym, co widać, sporo już napisałem wcześniej. Wypada jeszcze dodać, że w Disciples 2 piękne są nie tylko mapy. Bardzo miłe wrażenie robią również portrety bohaterów, wizerunki jednostek, a nade wszystko efekty rzucanych czarów. Nie będę tu próbował ich opisać, popatrzcie na obrazki i wyobraźcie sobie, że w grze wygląda to dużo lepiej. Ogólnie rzecz biorąc, za Disciples 2 grafikom należy się duży, dobry, zimny browarek (a że bez bąbelków - to wiadomo).

Dźwiękowcy mieli nieco mniej pola do popisu, ale również stanęli na wysokości zadania. Efekty dźwiękowe nie wzbudzają wprawdzie zachwytu, ale za to muzyka należy do wyjątkowych. Wyobraźcie sobie, że dopiero po kilku ładnych godzinach gry zorientowałem się, iż cały czas ją słychać. Zwykle orientuję się od razu i od razu wyłączam tę radosną twórczość. To chyba wystarczająca rekomendacja dla ścieżki muzycznej.

Rzecz jasna, Disciples 2 nie jest bez wad. W zasadzie zgadzam się z opinią, którą wyczytałem bodaj w PC Gamerze, że po dwunastu godzinach gry człowiek wstaje z fotela i stwierdza "kurczaczek, przecież ta gierka jest średnia, średnia i jeszcze raz średnia... Ale zagram jeszcze jedną rundę...". Tak. Ja do drobiazgów nie będę się czepiał, ale...

Dla wielu graczy wada, o jakiej napiszę, okaże się największą zaletą drugiej części "Zwolenników" (tak mógłby brzmieć polski tytuł tej gry). Dla mnie jednak poziom trudności rozgrywki jest zdecydowanie zbyt wysoki. Nawet na easy bez większych problemów przechodziłem jedynie dwa pierwsze scenariusze. Dalej zaczynały się schody. Przeciwnicy okazywali się zbyt silni i zbyt liczni, a zdobycie doświadczonych oddziałów graniczyło z cudem. Jak napisałem wcześniej, początkowo dostępne są oddziały - delikatnie mówiąc - "zielone, które dopiero po zaprawie bojowej zmieniają się w jednostki mogące stawić czoł przeciwnikowi". Jednak aby zdobyć doświadczenie, żółtodziób musi zakończyć walkę żywy, a to bywa bardzo trudne. Nie wydaje mi się, żeby problem tkwił w moich umiejętnościach, w Heroes radziłem sobie całkiem nieźle, podobnie w innych strategiach, tu natomiast szybko bywałem zmuszony do kapitulacji. Może więc tytuł ten skierowano do hardcore'orowych graczy, którzy niejedne sztuczne zęby na podobnych gierkach zjedli?

Wspomniany wyżej poziom trudności jest - rzecz jasna - wadą, ale w jej świetle kolejna zaleta wydaje się jakby błyszczeć jaśniej. Disciples 2 bowiem, nie wiedzieć dlaczego, ma bardzo wysoki współczynnik tego czegoś, co Sid Meyer dobrze określił jako "just one more turn factor" (czyli "jeszcze tylko jedna tura"). Mimo iż dostawałem baty, nie radząc sobie z przeciwnikiem, a organizm błagał o odrobinę snu, brnąłem dalej, tura po turze, gnany sam nie wiem czym, zarywałem jedną nockę, drugą... Niewiele jest takich gier, jeszcze mniej działa na mnie w ten właśnie sposób. Tym bardziej więc znamienny jest fakt, że w kategorii "przykuwalności do monitora" stawiam Disciples 2 - obok takich tytułów jak Freespace, ADOM, Fallout 2 czy Steel Panthers. Może nie im dorównuje, ale radzi sobie całkiem nieźle.


Piękne krajobrazy. Nic tylo oglądać

Pozwól na stronę

Oficjalna strona Disciples 2 nie zachwyca może arcynowoczesnym wykonaniem, ale nie to jest najważniejsze. Jej zawartość to - oprócz typowych linków do kolejnych recenzji i informacji o samej grze - jeszcze kilka innych rzeczy. Znajdziemy wśród nich oficjalne demo gry, scenariusze dostępne tylko w Sieci, a także kilka wspaniałych tapet w rozdzielczości od 800 x 600 do 1280 x 1024. Usieciowionym polecam zajrzeć i rozglądnąć się - zapewne stwierdzą, że warto.



Zalet jest znacznie więcej, choćby wspomniane oprawy graficzna i dźwiękowa. Gdyby Heroes of Might & Magic 3 wyglądało właśnie tak, dziś byłoby oficjalną światową religią wyznawaną przez miliardy. Może tak stanie się z czwartą częścią "bohaterów"? Zobaczymy.



Tymczasem kończę. Disciples 2 na pewno nie będzie tylko kolejną gierką, która przewinęła się przez mój dysk twardy. Może nie wrócę do niej za rok czy dwa jak do innych tytułów, ale na pewno pogram jeszcze trochę i będę o niej pamiętał. Wyższej oceny nie wystawię z prozaicznego powodu. Gra była dla mnie bądź co bądź za trudna, poza tym to właśnie tu prowadzona przeze mnie ofensywa wrześniowa (Steel Panthers) z wojny błyskawicznej zmieniła się w postój na przedpolach Krakowa.


05/2002

INFO

8

Producent: Strategy First ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.disciples2.com ■ **Wymagania:** PII233, 32 MB RAM ■ **Akcelerator:** niepotrzebny

+ ■ grafika i dźwięk ■ wysoka grywalność ■ rozsądne wymagania sprzętowe

− ■ w zasadzie brak tu nowości ■ poziom trudności

Całkiem udane nawiązanie do serii HoMM.

DESTROYER COMMAND

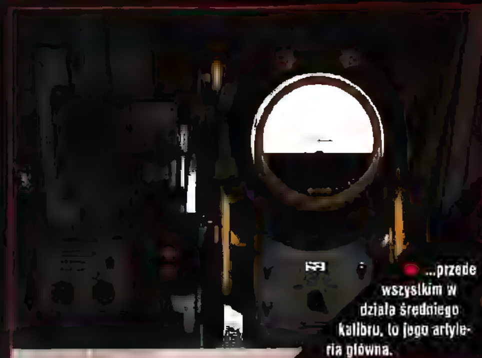
WWII NAVAL COMBAT SIMULATION

GATUNEK: SYMULATOR

Eld

Topiąc w Silent Hunter czy też wcześniej - w Silent Service, wrogie okręty, nigdy nie zastanawiałem się, co takiego musiało rozgrywać się po drugiej stronie barykady. Choćby na nieprzyjacielskich niszczycielach. To były tylko cele, które za wszelką cenę musiałem i chciałem posłać na dno. Nie myślałem o tym, że na pokładach tych okrętów znajdują się również ludzie. Aż tu nagle za sprawą Destroyer Command przyszło mi na własnej skórze zweryfikować tezę, iż po drugiej stronie jest zdecydowanie gorzej niż na pokładzie "żelazka". Przeczytajcie książkę Bolesława Romanowskiego "Torpeda w celu", a będziecie wiedzieć, co mam dokładnie na myśli.


Nasz okręt walczy z wieloma przeciwnikami, więc musi być dobrze uzbrojony...


...przede wszystkim w działa średniego kalibru, to jego artyleria główna.


A przeciw samolotom w działka kalibru 40 mm...



...oraz 20 mm.

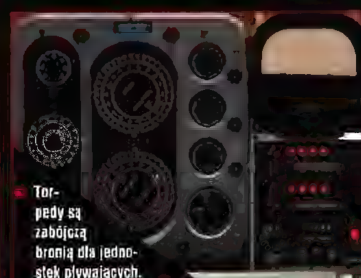
Choć obcowanie z Destroyer Command sprawiło mi wiele radości, jednak pierwsze zetknięcie z grą nie należało do miłych. Zabrałem ją bowiem z redakcji do domu, by w spokoju delektować się walką z niemieckimi U-Bootami i japońskim lotnictwem. Tymczasem po włożeniu dysku do napędu ukazał się napis informujący, że Destroyer Command nie działa w systemach Windows XP, NT i 2000. Podobnie zresztą jak Silent Hunter II. Zatem z nocnego grania w domu nici. Gemini złośliwie nawet skomentował to mówiąc, że "Destroyer Command zaczęto robić, kiedy jeszcze nikomu nie śniło się o Win 98". Coś w tym jest, w końcu o Silent Hunter II i Destroyer Command głośno już było jakieś cztery lata temu.

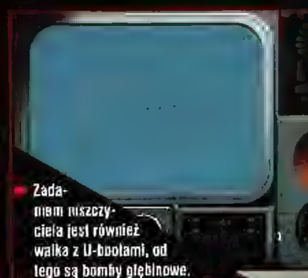
Ścisłe pokrewieństwo obu gier widać zarówno w przypadku świetnego filmiku wprowadzającego, jak i w menusach. Dostępne są te same opcje, czyli misje pojedyncze (historyczne lub też dowolnie skonfigurowane) i tryb kariery dla pojedynczego gracza oraz tryb walki sieciowej. Jak wiadomo, korzysta on z tego samego serwera, co Silent Hunter II, a co za tym idzie - możliwa jest wspólna gra posiadaczy obu gier.

Piszę "możliwa", ponieważ Destroyer Command trafił w moje łapska jeszcze przed oficjalną premierą i niestety nie mogłem sprawdzić osobiście, jak ten osławiony (jakby nie patrzeć, Ubi Soft trąbił o tym od kilkudziesięciu miesięcy) tryb wieloosobowy działa w praktyce.

W sumie nie ma sensu rozwodzić się nad kampanią czy misjami - chyba wszyscy wiecie, z czym się to je. Jedyną zmianą w stosunku do bliźniaczego Silent Hunter II jest możliwość walki na dwóch teatrach działań bojowych, to jest na Pacyfiku i Atlantyku. Dzięki temu posunięciu gracz weźmie udział w bitwie o Atlantyk lub też zmierzy się z Tokio Express (niezorientowanym spieszę z wyjaśnieniem, że tak właśnie nazywano zespoły japońskich niszczycieli, których specjalnością były nocne wypady w początkowym okresie wojny).

Nie dokonam przełomowego odkrycia, jeśli stwierdzę, że Destroyer Command jest zdecydowanie bardziej różnorodną grą od Silent Hunter II. Życie na pokładzie niszczyciela dostarcza więcej wrażeń. Nasze zadania obejmują m.in. przeprowadzanie patroli i konwoje, w czasie których przychodzi nam walczyć z okrętami podwodnymi, grupami nieprzyjacielskich jednostek (przede wszystkim niszczycielami i lekkimi krążownikami, ale również ciężkimi krążowniki, a nawet pancernikami) oraz samolotami. Mamy tu zatem walkę na trzech płaszczyznach: nasz niszczyciel może być atakowany spod wody, z powietrza, a także przez jednostki nawodne. W jednej misji na nasz pokład sypią się dziesiątki


Torpedy są zabójczą bronią dla jednostek pływających.


Zadaniem niszczyciela jest również walka z U-bootami, od tego są bomby głębinowe.

Zapoluj na U-boot...



Destroyer Command ma mnóstwo zalet, a najważniejsze to duże zróżnicowanie czekających nas zadań, walka z wieloma typami przeciwników, możliwość kierowania dywizjonem niszczycieli oraz dwa teatry działań bojowych.

bomb, w kolejnej pociski z dział krążownika, a jeszcze kiedy indziej należy się wykazać refleksem, by uniknąć torped U-Boota. Zdarza się również tak, że jednocześnie bombardujemy pociskami z dział japoński konwój i eskortę, a z działek wyrzucamy ołów w stronę nurkujących w kierunku naszego niszczyciela samolotów. Nie ma tu miejsca na nudę, długie oczekiwanie, by coś się nawinęło na nitkę celownika w okularze peryskopu - jak to miało miejsce w SH II. Oczywiście nieraz czeka się minutami na styczność z wrogiem, ale wziąwszy pod uwagę dużą szybkość naszego okrętu, nie ma praktycznie obawy, że do tego starcia nie dojdzie. Dowodząc "żelazkiem" musiałem się przeważnie martwić, by dysponując mniejszą prędkością pokierować okręt tak, by ten przeciął kurs okrętom wroga - i dojść do strzału torpedami.

W Destroyer Command wszystko rozgrywa się zaskakująco szybko i należy wykazać się nie tylko refleksem, ale też podzielną uwagą. Walcząc przeciw tak zróżnicowanym przeciwnikom, niszczyciel powinien być, i jest, odpowiednio uzbrojony. W razie starcia z jednostkami nawodnymi dysponujemy działami kalibru ponad 100 mm oraz torpedami. Nalot odeprzemy działkami przeciwlotniczymi kalibru 40 i 20 milimetrów, a U-boota zatopimy, posyłając w wodę bomby głębinowe.

Z tym tylko, że brzmi to tak w teorii - a w praktyce bywa różnie. Choćby zatopienie U-boota nie jest prostą sprawą - trzeba przecież ustawić bomby głębinowe tak, by wybuchły na głębokości, na jakiej się znajduje lub będzie za kilkadziesiąt sekund. Nie wspominając już nawet o tym, by bomby zostały rzucone dokładnie tam, gdzie kryje się "żelazko", a nie kilkaset metrów dalej. Jakby tego było mało, są jeszcze dwie interesujące opcje: mianowicie dowodzenie dywizjonem, lub nawet większym zgrupowaniem niszczycieli, oraz wezwanie wsparcia z powietrza. Dowodzenie większym zespołem nie powinno być chyba zaskakujące - przecież niszczyciele operowały podczas II wojny światowej w większych grupach i stanowiło to o ich sile. Ile to razy czytaliśmy o starciach, w których mniejsze jednostki radziły sobie z większymi właśnie dzięki liczebnej przewadze? Wykorzystanie tej przewagi jest często kluczem do zwycięstwa w Destroyer Command. Wbrew pozorom nie jest to ani takie trudne, ani też skomplikowane. Wystarczy wydać rozkaz, by podległe nam jednostki rozpoczęły ostrzał wyznaczonego celu lub przeprowadziły atak torpedowy.

Istnieje również pożyteczna opcja, która w nocy pozwala oświetlić cel. Z kolei lotnictwo - jak wiadomo - okazuje się niezbędną bronią, także podczas starć na Atlantyku czy Pacyfiku. Ba, mówi się przecież, że to lotnictwo wygrało II wojnę światową. Radzę wam zatem korzystać często (o ile jest to możliwe) z opcji znajdujące się w Radio Roomie, pozwalającej na wezwanie latadełek.

Ogromną zaletą Destroyer Command jest interfejs, bardzo zbliżony do tego, jaki mieliśmy okazję poznać w Silent Hunter II. Zbliżony, ponieważ w DC mamy nieco więcej opcji (chociażby stanowisk ogniowych), a co za tym idzie - interfejs uległ drobnej modernizacji. Większość podstawowych czynności jest mimo to umieszczona pod tymi samymi skrótami klawiszowymi. Tak samo wydajemy rozkazy maszynowni czy sternikowi. Oczywiście to ostatnie nie dotyczy zanurzenia - che, che.

Gra chodzi na zmodyfikowanym silniczku Silent Hunter II. Ulepszenie engine'u polega głównie na zwiększeniu rozdzielczości grafiki z 800 x 600 pikseli do 1024 x 768 w 32 bitach. Nie jest to może miażdżąca zmiana, ale różnicę widać gołym okiem. Lepiej wyglądają płonące czy tonące jednostki - dym oraz wybuchy pocisków są bardziej przekonywujące etc. Także warunki atmosferyczne oddano bardziej realistycznie. Ciekawie przedstawiono kołysanie się okrętu na wodzie. Nie spodziewajcie się jednak nie wiadomo czego - mimo wszystko to symulator okrętu bo-

Niszczyciel



Niszczyciel - klasa szybkich i zwrotnych uniwersalnych okrętów wojennych, powstała w latach trzydziestych XX wieku w wyniku ewolucji kontrtorpedowców. Wyporność do 4500 ton, prędkość do 45 węzłów, artyleria główna kalibru 100-150 mm w opancerzonych wieżach, liczne wyrzutnie torpedowe i przeciwpodwodne (a w ostatnim półwieczu także rakietowe) oraz miny i broń przeciwlotnicza. Używane do ataków torpedowych oraz osłony najcięższych okrętów.

ORP Błyskawica - polski niszczyciel zbudowany w latach 1935-1936 w Wielkiej Brytanii (wyporność 2145/3380 ton, prędkość 39 węzłów, 8 dział 102 mm - bliźniaczy niszczyciel Grom). Od 1937 roku w służbie Polskiej Marynarki Wojennej, 30 sierpnia 1939 skierowany do Wielkiej Brytanii. Podczas II wojny światowej uczestniczył m.in. w walkach w rejonie Narwiku i ewakuacji Dunkierki (1940), w konwojach na Oceanie Atlantyckim i osłanianiu desantu aliantów w północnej Afryce (1942), w inwazji na Normandię (1944). Zniszczył 2 niszczyciele i 2 eskortowce, uszkodził 3 okręty podwodne, zestrzelił 3 samoloty nieprzyjacielskie. Od 1947 roku w kraju, od 1976 okręt-muzeum, zacumowany w porcie w Gdyni.



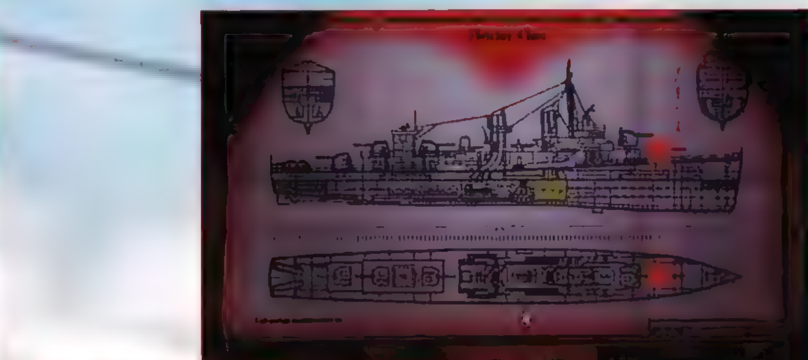




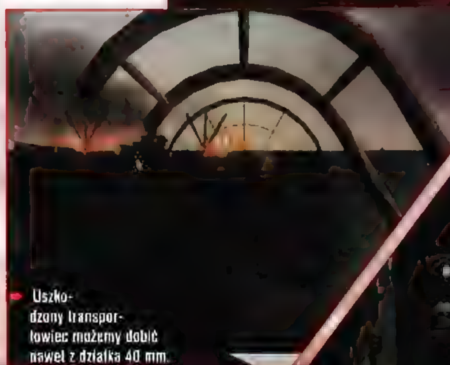
ORP Burza - polski niszczyciel zwodowany w 1929 we Francji, bliźniak ORP Wicher. Wyporność 1540/2010 ton, 4 działa 130 mm, prędkość 33 węzłów. Od 1932 roku służył w Polskiej Marynarce Wojennej. W 1939 roku skierowany przez Dowództwo Floty do Wielkiej Brytanii. Pełnił służbę patrolową, wziął m.in. udział w walkach pod Narwikiem (1940), w ewakuacji Calais, w 1941-43 osłaniał konwoje na Oceanie Atlantyckim (zatopił okręt podwodny niemiecki). Od 1951 roku w kraju, w latach 1960-75 okręt muzeum w Gdyni, złomowany w 1977 roku.

ORP Piorun - brytyjski niszczyciel, wypożyczony Marynarce Wojennej RP w 1940 roku w miejsce utraconego ORP Grom. Zwodowany w 1940 roku w Glasgow. Wyporność 1760/2640 ton, prędkość 36 węzłów, 6 dział 120 mm i 1 działo 102 mm. Podczas II wojny światowej walczył na Morzu Śródziemnym i Oceanie Atlantyckim. 26 V 1941 dogonił i związał ogniem niemiecki pancernik Bismarck, umożliwiając Brytyjczykom jego zatopienie. Przebył 218 000 mil (najwięcej w polskiej flocie), zatopił 5 okrętów, uszkodził 2 okręty pomocnicze, zestrzelił 1 samolot. Od 1946 roku w służbie brytyjskiej jako HMS Nerissa.

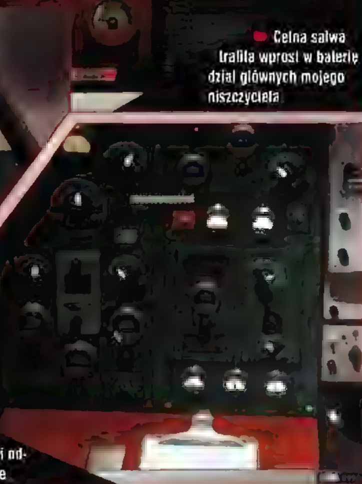




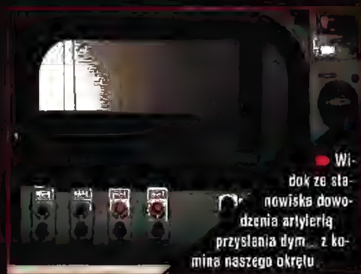
Celna salwa trafiła wprost w baterię dział głównych mojego niszczyciela



Uszkodzony transportowiec możemy dobić nawet z działka 40 mm.



W Radio Roomie nadajemy i odbieramy depesze



Widok ze stanowiska dowodzenia artylerią przysłania dym... z komina naszego okrętu



Mapę ukazano identycznie jak w Silent Hunter II.



Sonar do wykrywania U-bootów to jedno z najważniejszych urządzeń na okręcie.

jowego, a nie nowy Quake czy Unreal. Poza tym - podobnie jak w Silent Hunter, większość ekranów to zegary, liczniki i diabli wiedzą, co jeszcze. Zatem nie ma co się zbytnio rozpisywać.

Dźwięk jest również dużo ciekawszy niż w bliźniaczej grze, ale też więcej się tu dzieje. Kiedy dochodzi do ataku z powietrza lub zwarcia z grupą wrogich jednostek, w słuchawkach rozpętuje się prawdziwe piekło. Słychać salwy dział, rytmiczny "śpiew" działek i krzyżujące się meldunki z różnych działów okrętu. Poza tym słychać także artylerię innych jednostek, ryk nurkujących samolotów czy trafienia pocisków w wodę przy naszej burcie. Zaprawdę panowie dźwiękowcy bardzo się postarali - i chwała im za to! Gorzej natomiast niż w Silent Hunter II, moim zdaniem, wypada muzyka. Ponownie są to z lekka przerobione marsze z II wojny światowej, ale nieco bardziej stonowane niż te, które słyszeliśmy w SH II. Przez to mniej ciekawe.

Moje z początku sceptyczne nastawienie do Destroyer Command dość szybko zmieniło się w zachwyt. Nic dziwnego, nawet najbardziej zaciekły podwodniak szybko dostrzeże niewątpliwe zalety gry. A jest ich mnóstwo; najważniejsze to duże zróżnicowanie czekających na nas zadań, walka z wieloma typami przeciwników, możliwość kierowania dywizjonem niszczycieli oraz dwa teatry działań bojowych. To sporo w porównaniu z Silent Hunter II. I więcej niż się spodziewałem. Nawet polubiłem owe niszczyciele. Być może następnym razem, gdy będę miał zamiar - grając w SH II - wystrzelić torpedę w burtę amerykańskiego niszczyciela, zadrży mi ręka... Kto wie? Chociażby dlatego było warto czekać kilka lat na Destroyer Command.

PS Jak można przeczytać w instrukcji, gra jest dedykowana m.in. marynarzom poległym na pokładzie Kurska. Miły gest ze strony programistów.



Ten Japoniec miał pech! To za wymyślenie mangi. ;)

INFO

9

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Play It! ■ **Internet:** http://www.ubi.com/LS/Games/destroyercommand/ ■ **Wymagania:** PII 266 MHz, 64 MB RAM, 8X CD-ROM, WIN 95/98 ■ **Akcelerator:** wymagany, 16 MB RAM

■ dwa teatry działań ■ dużo ciekawsza niż Silent Hunter ■ dowodzenie zgrupowaniem ■ możliwość wezwania wsparcia z powietrza ■ możliwość wezwania wsparcia z powietrza ■ niezła grafika ■ interfejs zbliżony do SH II ■ możliwość walki z posiadaczami SH II

■ nie chodzi na WIN NT/XP/2000!!!

Zapoluj na U-boot...

GATUNEK: FPS

GLOBAL OPERATIONS™

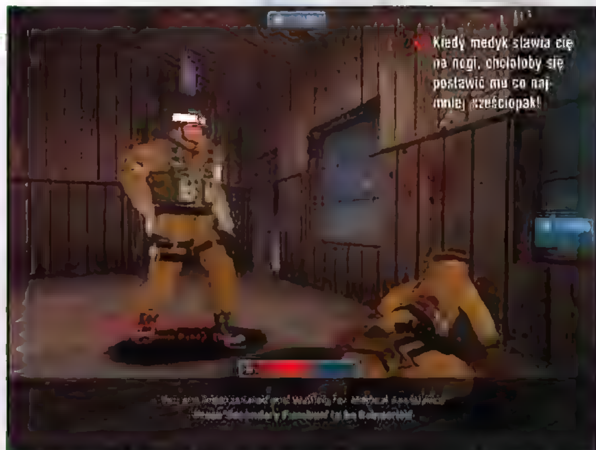
Hut Sędzimir

W historii gatunku FPS - czyli First Person Shooter - było kilka momentów przełomowych, kilka kamieni milowych, tytułów, które zmieniły sposób, w jaki postrzegamy gry tego typu. Zaczęło się od Wolfensteina 3D, który zdefiniował gatunek, potem był Doom, który rozwinął formułę Wolfa, następnie zaś Quake - dzięki niemu po raz pierwszy zobaczyliśmy w pełni trójwymiarowe obiekty. A potem długo, długo nic... Aż do Counter-Strike'a.

Nie zgadzasz się? Uważasz, że pominąłem wiele tytułów, które wpłynęły na gatunek FPS (zwany też FPP, czyli First Person Perspective). Przyznaję, wiele doskonałych gier pojawiło się między pierwszą częścią Quake'a a multiplayerowym dodatkiem do Half-Life'a, wszystkie one jednak nie były rewolucyjne, nie przewracały gatunku do góry nogami, nie zmieniały sposobu, w jaki graliśmy w FPS-y, nie wprowadzały żadnej nowej jakości poza np. bardziej rozbudowanymi animowanymi przerywnikami, lepszą grafiką i rozproszonym w przestrzeni dźwiękiem. Sam chyba przyznasz, że tryb multiplayer w takiej postaci, jaką zaprezentowano w Counter-Strike'u sprawił, że FPS-y już nigdy nie były takie same. Szybkie, dynamiczne pojedynki żywych graczy, z których jedna część odgrywała rolę złych chłopców, terrorystów, druga zaś stawała po stronie dobra i sprawiedliwości przywdziewając uniformy sił specjalnych, zaoferowały zabawę zupełnie inną niż samodzielne pokonywanie hord komputerowych przeciwników. Tak prosty - zdawać by się mogło - zabieg jak zmiana celu gry z wystrzelania wszystkich wrogów na wykonanie pewnych określonych zadań sprawił, że Counter-Strike zmusił graczy do zastosowania taktyki, dodatkowo zwiększając atrakcyjność gry. Kolejna nowość C-S, wprowadzenie różnych klas postaci, doprowadziła do specjalizacji uczestników zabawy oraz ich wzajemnej współpracy na polu potyczki. O tym zaś, że nieprzewidywalny, agresywny ludzki przeciwnik jest w starciu dużo ciekawszy niż komputerowy algorytm, nie trzeba się nawet rozpisywać. Dzięki połączeniu tych wszystkich elementów powstała gra, od której nie sposób się oderwać - pod warunkiem że masz szybkie łącze z Siecią.

Sam wśród botów

Te długie i zawiłe wywody na temat Counter-Strike'a mogą się wam wydawać nie na miejscu: to przecież recenzja gry Global Ops - są jednak jak najbardziej uzasadnione. Counter-Strike miał bowiem dwie wady - wymagał dostępu do Sieci i grupy ludzi, którzy skłonni byli spędzić razem czas na polu wirtualnej wojny. A nie zawsze oba te warunki można było spełnić. Global Ops ma być antidotum na te problemy - jest grą multiplayer, w którą jednak można grać w pojedynkę. Absurd? Sprzeczność? Paradoks? A może zwykła bzdura? Jakkolwiek tego nie nazwiesz, oddaje to ideę Global Ops. Nieważne, czy wybierzesz grę w trybie single czy multiplayerze, czeka cię ten sam zestaw misji, z tymi samymi zasadami, nieodmiennie rozgrywanych w grupie. Tyle tylko, że grając w pojedynkę, żywych towarzyszy broni zastępują komputerowe boty. To zmiana filozofii gry, którą podkreślić trzeba od razu i stanowczo - w Global Ops nie chodzi o to, by zaliczać poszczególne etapy i dojść do końca, pokonując po drodze setki wrogów i kilku bossów. Celem gry jest toczenie szybkich, co najwyżej kilkunastominu-


Kiedy medyk stawia cię na nogi, chciałoby się postawić mu co najmniej sześciopak!

Prawdziwe boty poznaje się w biedzie.



Engine LithTech nadal daje radę - spojrzcie na te witraże.

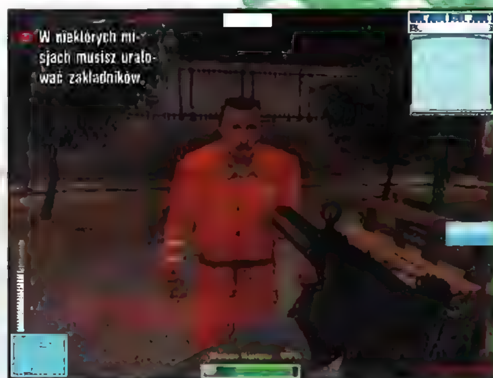
towych pojedynków, w których śmierć nie oznacza wcale końca życia, a jedynie konieczność odczekania kilkudziesięciu sekund na ponowne wejście do akcji, a nawet stojąc w miejscu można wygrać potyczkę, bo realizacją zadań stawianych w misji zajmują się także inni członkowie grupy.

Globalne operacje

Do gry wprowadza nas efektowne intro, które przedstawia złożoność współczesnych operacji wojskowych, nawet tych najmniejszych, wykonywanych przez jednostki złożone z kilku zaledwie żołnierzy. W filmiku tym obserwujemy satelitę, który z wysokości okołoziemskiej orbity obserwuje działania prowadzone w kilku punktach globu jednocześnie - miejsca te zwiedzimy również w trakcie gry. Kolejne misje, niepołączone fabularnie, toczą się w tak egzotycznych lokacjach jak m. in. Meksyk, Czeczenia, Kanada czy Sri-Lanka. Bardziej chciałoby się tam pojechać na wakacje (no, może poza zasypaną śniegiem i mroźną Czeczenią) niż walczyć w imię sprawiedliwości, ale jak się nie ma, co się lubi, to się strzela, gdzie się da. Wszystkie misje, z wyjątkiem pierwszej, są na początku - w trybie na jednego gracza - zablokowane. By otworzyć drugą trzeba skończyć tę pierwszą, by uzyskać dostęp do trzeciej, należy wykonać zadania stawiane w drugiej itd. Ponieważ jednak - jak pisałem wcześniej - Global Ops to gra multiplayerowa z botami, może się zdarzyć, że twoi wirtualni kamraci ukończą misję za ciebie. Sprawdziłem to osobiście: nie ruszając się z miejsca... doszedłem do 6 misji; biorąc niewielki udział w walce doszedłem do 10, a podejrzewam, że gdybym miał nieco więcej cierpliwości i czasu, to i do ostatniej, trzynastej misji dotarłbym, stojąc na polu walki z założonymi rękoma. Czyli dokładnie tak samo jak w prawdziwym multiplayerze. Tyle tylko, że przy takiej postawie szybko zraziłbyś do siebie wszystkich graczy. A tu możesz robić to bezkarnie - choć oczywiście nie po to kupuje się grę, by w nią nie grać.

Global Ops nie jest przełomem, a tylko ciekawą propozycją dla fanów FPS-ów w trybie multiplayer, których akurat odcięto od świata. Gra ta jednak wzbudziła moją niekłamaną sympatię i z niecierpliwością czekam na jej polską premierę.

Prawdziwe boty poznaje się w biedzie.


W niektórych misjach musisz ratować zakładników.

Sześciu wspaniałych

Poza 13 misjami rozłożonymi w różnych punktach globu, gra oferuje także kilka map treningowych, dzięki którym będziesz mógł poznać podstawy kierowania każdą z sześciu klas żołnierzy. Są to - kolejno: Saper, Specjalista od broni ciężkiej (Heavy Gunner), Komandos, Medyk, Zwiadowca (Recon), Snajper. Umiejętności i charakterystykę każdej z klas znajdziesz w ramce "Ananasy z mojej klasy", tu warto natomiast wspomnieć o dwóch wyjątkowych kategoriach żołnierzy. Bez wątpienia najważniejszą postacią w grze jest Medyk - nie dość, że potrafi leczyć towarzyszy, ratując ich od śmierci (a więc 30 sekundowego zawieszenia w wirtualnej pustce), to jeszcze całkiem dobrze radzi sobie na polu walki. Drużyna bez Medyka to drużyna skazana na porażkę: to zasada, którą szybko poznasz grając w Global Ops. Inna wyróżniająca się klasa to Zwiadowca - jedyny wojak, który wyposażony jest w radar i wykrywacz ruchu. Oznacza to, że w przybliżeniu wie, co dzieje się w okolicy, gdzie znajdują się jego kompani i gdzie jest wróg, co w połączeniu z możliwością komunikowania się z innymi graczami czyni go bezcennym przy zastawianiu pułapek. To jednak klasa dla doświadczonych graczy, początkujący bowiem nie będą pewnie zwracali na takie niuanse uwagi, rzucając się prosto w wir walki.


Zdarza się nawet najlepszym. Może medyk zdąży dobiec...?


Zaraz tam wpadnę i zrobię zadymę. Idziesz ze mną?

Świszczą kule

Każdą potyczkę zaczynamy od wyboru żołnierza i jego uzbrojenia. O ile w tej pierwszej kwestii jesteśmy całkowicie wolni, tak kompletując ekwipunek musisz liczyć się z tym, że na bardziej zaawansowane, a co za tym idzie - bardziej śmiercionośne zabawki po prostu nie starczy ci pieniędzy. Wiadomo nie od dziś, że szmal kręci tym światem i nieinaczej jest w Global Ops. Tu jednak na finansowe dolegliwości jest bardzo proste rozwiązanie - wystarczy ustrzelić kilku wrogów publicznego spokoju i kasa od razu zapełni się srebrnikami. To system znany już z Counter-Strike'a - sprawdzony, przetestowany i sprawdza się także w Global Ops. Po tych formalnościach, czas na okrzyk "Go, go, go!" i akcję.

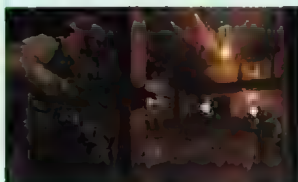
Mapy, w których będziesz walczyć, są odpowiednio zróżnicowane i urozmaicone, podobnie jak i zadania, które musisz wykonać. Walka jest emocjonująca oraz trudna - wynika to w dużej części z faktu, że ilość energii życiowej, jaką dysponujesz, jest dość niska, szczególnie w porównaniu z mocą poszczególnych broni. Kiedy dostaniesz kulką, która doprowadzi twoją energię do zera, możesz zadecydować, czy czekasz na Medyka, czy też oddajesz ducha, przenosząc się do luku transportowego helikoptera lub na pakę ciężarówki, zaparkowanej w pobliżu punktu startowego. Zanim ponownie trafisz na pole walki, masz 30 sekund czasu na ponowne skompletowanie ekwipunku. I tak w kółko aż do końca czasu lub ukończenia misji przez jedną ze stron. Babcia zawsze mówiła, że śmierć to dopiero początek drogi...



Counter-Strike Condition Zero

Twórcy Global Ops nie mają zbyt wiele czasu, by cieszyć się wysokimi ocenami i uznaniem recenzentów. Już wkrótce, jeszcze w pierwszej połowie tego roku, do sprzedaży ma trafić Counter-Strike Condition Zero, bazująca na tym samym pomyśle (multiplayer z botami) gra twórców oryginalnego Counter-Strike'a. Jeśli wykorzystają oni dotychczasowe doświadczenia i zrealizują wszystkie zapowiedzi, Global Ops może być w poważnych tarapatach.

Zgodnie z zapowiedziami twórców Counter-Strike Condition Zero, firmy Gearbox (ich fotkę widzicie u góry), gra będzie się charakteryzować niezwykle rozbudowaną sztuczną inteligencją komputerowych przeciwników, co ma zapewnić wyzywające, nieprzewidywalne pojedynki w trybie na jednego gracza. Ponadto CS:CZ zawierać będzie 75 scenariuszy, trzy tryby gry dla jednego gracza, rozszerzony tryb multiplayer, mnóstwo nowych broni i map oraz możliwość gry zarówno po stronie terrorystów, jak i sił specjalnych.







AI

W grach takich jak ta algorytmy sztucznej inteligencji są niezwykle ważnym składnikiem dobrej zabawy. Przyznać muszę, że zachowanie komputerowych żołnierzy - zarówno wrogów, jak i tych walczących po mojej stronie - obserwowałem z dużym podziwem dla umiejętności programistów z Crave'a. Niezależnie do strony konfliktu żołnierze zachowują się w sposób bardzo zbliżony do zachowań ludzkich. Są tak samo agresywni i zdeterminowani, można także powiedzieć, że zachowują się nieprzewidywalnie, choć w tym przypadku nieco bardziej pasowałoby określenie "losowo". Nie dostrzegłem żadnych oszustw komputera, a w jego szeregach znajdują się zarówno gracze "zaawansowani", których bardzo trudno pokonać, jak i "początkujący", którzy zbyt późno dostrzegają zagrożenie, dają się łatwo obejść i ustrzelić. Nie jestem co prawda pięciogwiazdkowym generałem-weteranem Counter-Strike'a, ale to, co przeżyłem w Global Ops grając solo, jest niemal identyczne z tym, czego doświadczyłem przy Counter-Strike'u. To plus. To zaleta. To znak, że twórcom Global Ops udało się zrealizować postawiony na wstępie prac cel.

Prawdziwe boty poznaje się w biedzie.



Bez botów też dobrze

Global Ops to oczywiście również tryb multiplayer bez botów, a więc z żywymi graczami. Dobry, wciągający - to głównie zasługa ciekawych map oraz misji - pokazujący jednak, że nawet najlepiej zaprogramowany bot ustępuje ludzkiemu przeciwnikowi. Trudno oddać to słowami, ale potyczki w multiplayerze prawdziwym były ciekawsze od tych w multiplayerze z botami. Jeśli nie masz przyjaciół lub łącza internetowego - Global Ops na pewno zapewni ci dużo dobrej zabawy, zastępując człowieka komputerowym algorytmem. Jeśli jednak masz sposobność, zagraj z kumplami przez Sieć. Wtedy walkę z botami potraktować możesz jako rozbudowany tryb treningowy i sposobność dogłębnego poznania każdego z poziomów (co często jest kluczem do zaskoczenia przeciwnika i wygrania potyczki). Tak czy owak nie będziesz żałował wydanych pieniędzy.

Ananasy z mojej klasy

Specjalista od broni ciężkiej (Heavy Gunner) - karabiny z największym kalibrem to jego ulubione zabawki. Kiedy zacznie strzelać, lepiej zejść mu z drogi, ale grając nim musisz się liczyć z tym, że jest bardzo powolny.

Medyk - na polu walki wart jest w złocie tyle, ile waży. Uzupełnia energię rannych towarzyszy broni, a gdy ktoś leży śmiertelnie postrzelony, może opatrzyć jego rany i postawić na nogi. Poza tym sprawdza się w walce - kiedy dostanie, może się zawsze schować w spokojnym miejscu i wyleczyć.

Saper - żołnierz, który poza bronią automatyczną potrafi także instalować i odpalać ładunki wybuchowe. Weź go koniecznie do Czeczenii, gdzie musisz zniszczyć transportery.



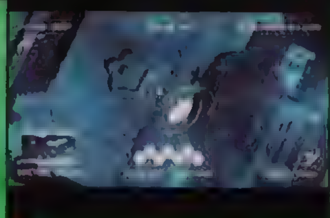
Snajper - w ukryciu jest siewcą śmierci, w bezpośrednim starciu nie ma żadnych szans. Karabiny snajperskie w Global Ops mają dwa ustalone poziomy zbliżenia. Pierwszy wystarcza w większości przypadków, drugi, dokładniejszy, jest doskonały wtedy, gdy trzeba precyzyjnie sprzątnąć jakiegoś campera.

Komandos - podstawowy rodzaj żołnierza, bez żadnych dodatkowych umiejętności, za to z pokaźnym arsenałem do dyspozycji. Szybki i zabójczy.

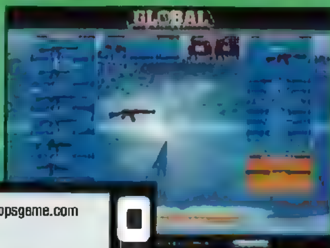
Zwiadowca (Recon) - jest wyjątkowy, ponieważ ma radar i czujnik ruchu, dzięki którym ma lepsze od pozostałych żołnierzy rozeznanie w tym, co dzieje się dookoła.

Ostatni sprząta łuski

Czas kończyć. Global Ops ma kilka drobnych wad - akcja mogłaby być ciut bardziej dynamiczna i szybka - podnoszenie przedmiotów (broni) wymaga czasem zbyt dokładnego ustawienia się w konkretnym miejscu; ma też kilka ciekawych, drobnych usprawnień - np. możliwość dowolnego umieszczenia wyświetlanych na ekranie informacji (energia, używana broń, ilość amunicji itd.). Nie jest też żadnym przełomem, raczej ciekawą propozycją dla fanów FPS-ów w trybie multiplayer, których akurat odcięto od świata. Gra ta jednak wzbudziła moją prawdziwą, niekłamaną sympatię i z niecierpliwością czekam na jej polską premierę. Poprzez swoją specyfikę nie przypadnie do gustu wszystkim, ale jeśli zainteresował cię pomysł tej gry, zapewniam, że został ona sprawnie i solidnie zaimplementowany w ostatecznym produkcie.



Intro zachwyca dynamiką i skalą przedstawionych działań.

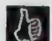


Dobrze, że w rzeczywistym świecie dużo trudniej kupić takie pukawki.

8

INFO

Producent: Crave ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.globalopsgame.com
■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
■ **Akcelerator:** 16 MB



■ grasz w multiplayera w pojedynkę ■ świetne mapy, ciekawe misje ■ mnóstwo broni ■ dobre algorytmy sztucznej inteligencji



■ w prawdziwym multiplayerze gorsza od darmowego Counter-Strike'a ■ kłopoty z podnoszeniem broni ■ akcja nie tak dynamiczna, jakby się chciało ■ mogłoby być więcej misji i map

Prawdziwe boty poznaje się w biedzie.

Kick Off 2002

GATUNEK: **SPORTOWA**

Tuli a.k.a. Eld

Co robią programiści, którym brak pomysłów lub też nie mają kasy, by zrealizować komputerowe marzenia i ambicje? Może przekopują stosy dyskietek z czasów Amigii czy Atari i wybierając co lepsze kąski, robią remake stareńkich hitów? Całkiem możliwe, bo w ostatnich miesiącach ukazały się dziesiątki remake'ów, a kolejnym jest Kick Off 2002.

Taaak, starsi gracze muszą pamiętać piłkarski przebój Kick Off z ekranów Amigii czy Atari ST. Na blaszak gra zresztą też się pojawiła, lecz chyba zgodzicie się ze mną, iż o wiele lepiej wyglądały wersje na szesnastobitowce. Serię tę chyba na dobre pogrzebano wraz z odejściem Amigii do lamusa. Wersje na blaszk nigdy nie mogły równać się z pierwowzorami ani też z innymi piłkami kopanymi na pecet. Może dlatego postanowiono ekshumować wersję amigową i wydać remake wzbogacony o nowoczesną grafikę?

Przejdźmy do konkretów. Kick Off 2002 oferuje całkiem bogaty wachlarz rozgrywek, albowiem w menu znajdziemy takie opcje jak Golden Goals, Leagues, Cups, World Cup, Qualifiers, Practice, Exhibition, Challenge. Tłumaczyć chyba tego nie trzeba? Dodatkowym atutem wszystkich rozgrywek jest to, że w każdym niemal trybie możemy zagrać drużynami, jakie udostępnia nam komputer lub też zespołami stworzonymi przez nas w edytorze. Ten jest zresztą całkiem przyjemny, choć by go rozgryźć, trzeba się zapoznać z instrukcją z racj , że na każdego piłkarza przypada limit punktów (gwoli ścisłości - oczek jest 300). Chyba że mamy do czynienia z gwiazdą zespołu, bo na takiego kopacza przypada 400 punktów. Edytor jest o tyle pomocną funkcją, że możemy w nim wykreować chociażby naszą jedenastkę reprezentacyjną, a niestety minusem Kick Off 2002 jest to, że w składach drużyn figurują całkowicie fikcyjne nazwiska. Cóż, widać, zabrakło panom z Acclaima kasy na wykupienie licencji.



Podobne

Sensible Soccer - gra niemal równie wiekowa jak Kick Off, a bodajże jeszcze bardziej znana. Sensible Soccer zadebiutował jeszcze na Amidze, następnie seria była kontynuowana na blaszaku. W sumie ukazało się kilka części gry, z których najlepszą była Sensible Soccer '97. Gra bardzo przypominała Kick Off - widok z góry, kilka pikseli udających piłkarzy oraz jeden mielący się piłką. Mimo to Sensible Soccer był jedną z najbardziej grywalnych piłek kopanych w historii komputeryzacji.



Klasyczna piłka kopana wraca po latach w nowej oprawie graficznej. Rozgrywka jednak pozostała bez zmian.

Jak już wyżej napisałem, jest to raczej typowy ramake. Czytelnicy, którzy pamiętają jeszcze wersję na Amigę czy Atari ST albo namiętnie grali w Sensible Soccer, powinni poczuć się jak w siódmym niebie. Murawę boiska widzimy z kamery umieszczonej pionowo u góry, a po samej trawie biegają malutkie postacie kopaczy. Zasady również te same, co w Kick Off czy Sensible Soccer. Co niektórym graczom pewnie się nie spodoba, że piłka nie k ei się do nogi. Fakt - to spore utrudnienie, ale myślę, że uatrakcyjnia rozgrywkę. Zresztą człowiek szybko się przyzwyczaja do tego, że praktycznie nie sposób wykonać na metrze kwadratowym boiska zwodu, kładąc przy tym trzech komputerowych piłkarzy. Inna sprawa, że praktycznie nie sposób grać w Kick Off 2002 na klawiaturze. Jeśli chcesz zagrać na naprawdę światowym poziomie, musisz mieć pad lub "dżordż". Tak jak za czasów szesnastobitowców. [illegible]



Boisko widzimy z kamery umieszczonej tak jak w Sensible Soccerze.

Swoje trzy [illegible] wyśrubowanego poziomu trudności dorzucają również [illegible], a to dlatego, że każdy faul nagradzają żółtym kartonikiem, [illegible] kolejny to czerwony. A że w większości przypadków [illegible] kończy się faulem, sami rozumiecie, jak trudno nieraz wytrzymać do końcowego gwizdka w pełnym składzie. Mimo całkiem wysokiego stopnia trudności gierczuje się bardzo dobrze. Być może za sprawą tempa, w jakim toczą się akcje, albowiem sytuacja na boisku zmienia się jak w kalejdoskopie? Nie musimy także przywiązywać zbytniej wagi do taktyki, bo wiadomo, że w takiej grze jak Kick Off 2002 jest ona fikcją. To kolejny powód, dla którego gra jest tak przyjemna. I wreszcie ostatnim powodem wydaje się po prostu sentyment, jakim



Rzut karny. Kto wyjdzie zwycięsko z tego starcia?

INFO

6

Producent: Acclaim ■ **Dystrybutor:** Acclaim ■ **Internet:** www.acclaim.com ■ **Wymagania:** PII 300, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** zalecany


■ stary dobry Kick Off z Amigii ■ sporo trybów rozgrywki ■ piłka nie klei się do nogi


■ piłka nie klei się do nogi ■ brak prawdziwych nazwisk piłkarzy ■ trudno gra się na klawiaturze ■ a gdzie głos komentatora? ■ dźwięk

Stara piłka w nowym wydaniu!

darzę stareńkiego Kick Off. Trudno nie bawić się dobrze [illegible], w co grało się jako nastolatek.

Grafikę, co zrozumiałe, przystosowano do dzisiejszych wymogów, choć w sumie nie można stwierdzić, że szokuje oko gracza. W sumie i tak widać tylko zieloną murawę i biegających po niej piłkarzyków. Owszem, sporadycznie - przy rzutach rożnych czy autach - ujrzymy trybuny, a na nich siedzących kibiców, ale są to zwykle niezbyt imponujące graficznie bitmapy. Z tego też powodu, omawiając oprawę wizualną, kilka słów mogę napisać jedynie o postaciach kopaczy. Także tutaj rewelacji nie ma, wszyscy piłkarze są do siebie podobni i różnią się co najwyżej kolorem skóry, choć w sumie nie jest tak źle. Przynajmniej lepsze to niż w Sensible Soccerze - che, che.

Podobnie jak animacje, które należy uznać za całkiem udane jak na tak małe postacie piłkarzyków.

Moje obiekcje wzbudza natomiast dość ubogi dźwięk. Po pierwsze - brak komentatora. Trochę to dziwne, ale - z drugiej strony - skoro koleś miałby się męczyć z fikcyjnymi nazwiskami kopaczy - to może i lepiej? Po drugie, odgłosy publiczności są biedne. To, co słyszymy, to jednostajny zgiełk, który wzrasta w momencie, gdy piłka ląduje w siatce. Ciut mało jak na grę, która ukazuje się w roku 2002. Jedyne, co podoba mi się w oprawie dźwiękowej, to głos spikera na stadionie. Koleś fajnie gada, kiedy [illegible].

No tak, jeśliby oceniać Kick Off [illegible] dzisiejszych sportówek, zasłużyłby na co [illegible]. Tyle tylko, że Kick Off 2002 to klasyczny remake [illegible] należy kierować się trochę [illegible]. Dlatego w [illegible] sześć punktów. W sumie to naprawdę niezła gierka.



Gra oferuje wiele trybów rozgrywek

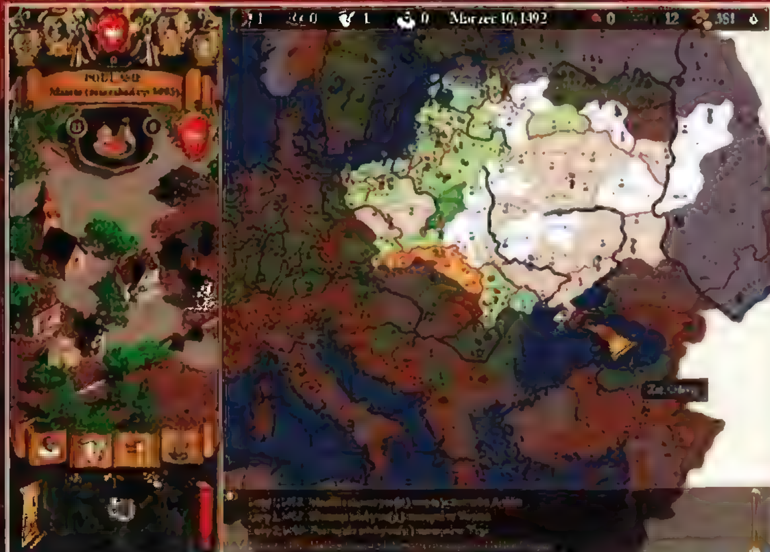
Z szybkiej kontry łatwo zdobyć bramkę.

Europa Universalis II

■ Qn'ik

GATUNEK: STRATEGIA/SIM

Blisko rok temu Eld psioczył na polską wersję pierwszej części EU. Chodziło nie tyle o sprawy techniczne tyczące się spolszczenia, co raczej o prawdziwość faktów historycznych. Po przeczytaniu całej listy błędów obecnych w poprzedniej wersji z dużą dozą nieśmiałości podszedłem do recenzji nowej. Tu na całej linii spotkało mnie zaskoczenie - wszystko, na co narzekał wtedy Eld, poprawiono!



Wiecie, co to za teren - to jasne? Podpowiem, że miejsce tego państwa na mapie już się niestety zmieniło...

Trzy słowa o grze:

EU2 jest bardzo trudna i przeraźliwie wymagająca: tak czasu, jak i zdolności. Polecam ją tylko hardcore'owym strategom z co najmniej doktoratem z ekonomii. ;) Resztę graczy zapewne ucieszy to, że ścieżka dźwiękowa gry również zdecydowanie wybija się ponad przeciętność - posłuchać można muzyki z wszystkich przedstawionych okresów w grze - w tym Vivaldiego i Mozarta. Co ciekawe, zapisana jest w formacie mp3.

Już po uruchomieniu lokalizacja przyjaźnie mnie do siebie nastawiła. Na początku gry pojawia się wielki napis na czarnym tle - autorzy dedykują grę fanom poprzedniej części. Po tym następuje intro - w tle słychać muzykę, a na ekranie pojawia się "statyczny" film: kamera porusza się między kolumnami, a na ekranie pojawiają się napisy z krótkim wprowadzeniem w fabułę. Nie ma już na szczęście bardzo egzaltowanego i pat(h)etycznego lektora obecnego w tłumaczeniu pierwszej części. Teraz wszystko jest skromne i przejrzyste.

Nie byłbym sobą, gdybym nie poszukał - w bardzo dobrej - lokalizacji jakiejś dziury. Szukałem, szukałem i... jest! Na końcu instrukcji, na przedostatniej stronie, napisanym maleńkim druczkiem pojawił się tekst: "Music do 1500 n.e.". Dalej już jest normalnie: "Muzyka XV, XVI etc. wieku".

Nawet więc jeśli jakaś data się nie zgadza - (jak na przykład sprawa z Wojną Stuletnią, zresztą dość ciekawa. W EU1 autorzy - bądź ekipa lokalizacyjna - twierdzili, że zakończyła się w roku 1585. W nowej odsłonie zeszli już łaskawie do 1485 roku, gdy tymczasem prawdziwa data zakończenia owego konfliktu to 1453. (Czyżby do trzech razy sztuka?). To jednak nie wpływa to na przyjemność płynącą z gry - należy mimo to pamiętać, że Europa Universalis to gra polegająca na "gdybaniu" historycznym, bardzo luźno bazująca na datach i faktach.



Tłumacz wziął sobie do serca recenzję Elda - i na mapie widnieje już Połock, nie żaden "Polotsk".



Instrukcja, poza kilkoma w sumie niezbyt rażącymi błędami (zapewne dwa przeze mnie wymienione nie są jedynymi), o dziwo może również służyć jako najprostszy przewodnik w zależnościach historycznych - kto z kim, jak i dlaczego. Najważniejsze jest to, że abstrahując od dat, niesie ona sporą dawkę wiedzy. Ważne jest też, że nie tylko instrukcja ma ładunek przyswajalnej (również dlatego, że jest po polsku - nawet ludzie naprawdę dobrze znający angielski mieliby problemy z przetłumaczeniem niektórych fachowych terminów) wiedzy; również gra bazuje na ustanowionych przez nią zasadach.


Interfejs tylko na pierwszy rzut oka nie wygląda skomplikowanie...

POLONIZACJA

8+

Producent: Paradox Entertainment ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.paradoxplaza.com ■ **Wymagania:** PII266, 64 RAM ■ **Akcelerator:** nie

■ długa i wyczerpująca instrukcja ■ brak lektora ;) ■ praktycznie brak literówek

■ kilka małych błędów

INFO

Kończąc, na przyszłość życzę sobie mniej gier do recenzji ich lokalizacji, a wywodzących się z CD-Projektu. Gdyż - jak widać (w tym numerze jest również Gorasul z tej samej firmy) - firma radzi sobie bardzo dobrze z każdym wyzwaniem - a pełne spolszczenie tytułu tak złożonego jak Europa Universalis II to nie lada sztuka. A nie ma nic nudniejszego dla recenzenta jak tylko chwalić. :)



GATUNEK: TAKTYKA/TPP

Tom Clancy's Ghost Recon PL

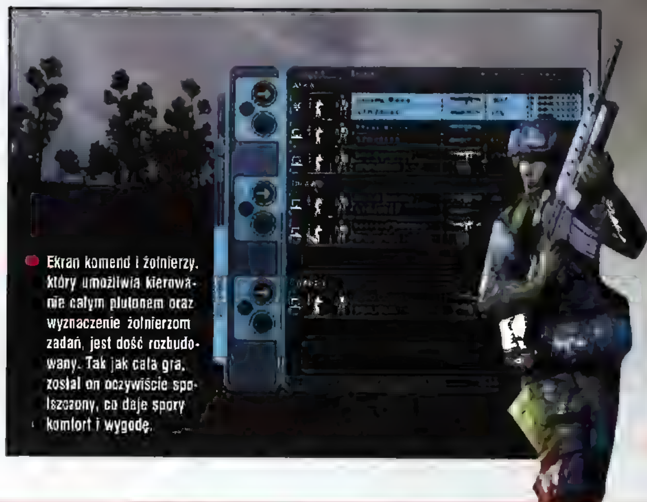


■ **Inquisitor**

Rosja przeszła pod rządy skrajnych nacjonalistów, pragnących przywrócić żelazną kurtynę. Prowadzi to do konfliktu zbrojnego z NATO, ponieważ Rosja próbuje złamać autonomię Republiki Gruzji i bałtyckich krajów: Estonii, Łotwy i Litwy.

Duchy w akcji

W Ghost Reconie dowodzimy oddziałami specjalnymi wojsk NATO - Ghosts. Do dyspozycji graczy jest seria misji, w których niszczymy cele, szukamy i ratujemy zakładników. Są również zadania, w których należy zlikwidować wszystkich wrogów w określonym rejonie. Ghost Recon to przede wszystkim znakomicie wykonane, realistyczne bitwy na wielu polach walki, które chyba tylko Tom Clancy i twórcy Rainbow Six potrafili stworzyć tak perfekcyjnie. Gra bazuje na taktycznych operacjach militarnych niewielkich oddziałów i oprawiono ją niesamowitą grafiką 3D. W GR znajduje się kampania, w której oddział komandosów ma do zaliczenia 15 zróżnicowanych misji. Niektóre mapy przekraczają obszar 16 km2 i sięgają wymiarów 500 x 500 metrów. 6 map przygotowano specjalnie do gry w trybie multiplayer. 36 osób może jednocześnie brać udział w rozgrywce poprzez Internet (TCP/IP) lub w sieciach lokalnych LAN. Postacie specjalistów mogą dołączać do drużyny, zwiększając jej skuteczność przez wytrenowanie oraz używanie własnej, niedostępnej dla innych żołnierzy broni. Łatwe planowanie misji "w locie" za pomocą minimapki oraz prosta kontrola nad wszystkimi oddziałami to kolejne atuty Ghost Recona. Jest to po prostu wspaniała symulacja walki oddziału specjalnego z wykorzystaniem najnowocześniejszego sprzętu wojskowego.



Ekran komend i żołnierzy, który umożliwia kierowanie całym plutonem oraz wyznaczenie żołnierzom zadań, jest dość rozbudowany. Tak jak cała gra, został on oczywiście spolszczony, co daje spory komfort i wygodę.

Mówimy po polsku

O grze Toma Clancy pisaliśmy już wcześniej, teraz jednak do redakcji dotarła wersja PL. Spolszczenie GR stoi na najwyższym poziomie. W takcie rozgrywki uwagę zwracają przede wszystkim komendy oraz nagrania głosów naszego oddziału specjalnego. Męskie, zdecydowane, silne głosy doskonale pasują do postaci żołnierzy. W ogóle nie odczuwa się, a często towarzyszącego grom, wybitnie zaś w przypadku filmów kinowych, dyskomfortu płynącego z mało przekonującego dubbingu.



Po każdej udanej misji w nagrodę dostajemy dodatkowego żołnierza. Znajdują się oni w zakładce SPECJALIŚCI.



Ekran rozkazów oraz streszczenie misji, jakie należy przeanalizować przed zadaniem, także po polsku.

Na linii ognia

Wśród dobiegających z interkomu komend i rozkazów słychać nawet charakterystyczne trzaski oraz zakłócenia. Każda komenda jest wyświetlana na ekranie. W jego rogu pojawia się pasek tekstu. Uwagę zwraca również narracja pojawiająca się we wstępie, czyli w "celach misji". Mapa taktyczna składa się z dwóch ekranów. Po prawej stronie zamieszczono zdjęcie satelitarne obszaru akcji, natomiast po lewej dokładny opis celów i zakładany przebieg misji. Oczywiście tekst rozkazu napisano po polsku. Oprócz tego streszczenie czyta lektor. Tu również na uwagę zasługuje to, że firma Play-It postarała się o takiego, który moduluje głos w charakterystyczny sposób - od razu kojarzący się z zawodowym wojskowym, który na poligonach spędził ostatnie piętnaście lat.

Trening mistrzów

Zanim gracz trafi na pole walki, konieczna jest jeszcze wizyta właśnie na poligonie:). Misje treningowe również w całości spolszczono. W tym przypadku narrator prowadzi gracza przez szereg zadań, jak również komentuje i opisuje określony rodzaj uzbrojenia, zasady kierowania plutonem itd. To na pewno przyjemniejszy sposób nauki interfejsu użytkownika od męczącego wertowania instrukcji. Warto przy okazji zaznaczyć, że instrukcja, czyli znajdująca się w pudełku z grą pokaźna książeczka, została opracowana i przygotowana w języku polskim. Ważne jest również to, że polscy tłumacze ustrzegli się błędów. Teksty są jasne i rzeczowe. Wszystkie opisy trybów gry, jak i opcji przedstawiono w czytelnej formie; główne zagadnienia wytłuszczono lub zaznaczono wielkimi literami, ew. ramkami.

Duchy dla każdego

W środku kartonowego pudełka zamieszczono wspomnianą instrukcję PL oraz pudełko DVD z płytą Ghost Recon (jest też bardzo fajna bandanka moro). Na pudełku DVD znalazło się jeszcze kilka informacji o grze oraz... jedyny błąd, który udało mi się wyłowić. W nazwach scenariuszy gry dla wielu graczy zamiast "Ostatni Żywy" napisano "Ostatni Nywy". Ta niewielka pomyłka nie ma jednak żadnego znaczenia podczas gry. Mimo że zazwyczaj wolę oryginały od polskich wersji zachodnich gier, tym razem w cale nie odczuwałem dyskomfortu. Grę opracowano bardzo dobrze. Jeżeli masz zamiar stanąć na czele oddziału Ghosts, warto, by była to gra w wersji PL.

9+

INFO

Producent: Red Storm Entertainment ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft/PL: Play-It ■ **Internet:** www.play-it.pl ■ **Wymagania:** P2 450 MHz 128 MB Windows 9X/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak

■ bardzo dobrzy lektorzy ■ całkowite spolszczenie tekstowej części gry ■ bandanka moro ■ praktycznie brak błędów w wersji PL

■ istotniejszych nie zanotowano

Ocena jest wymowna.

GATUNEK: CRPG

Pool of Radiance

Ruiny Myth Drannor

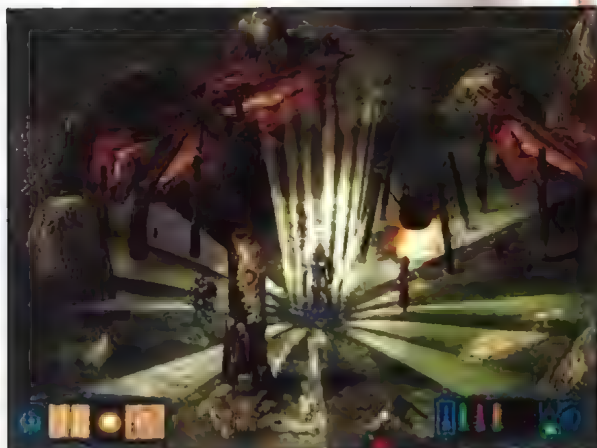
■ StrangeOne

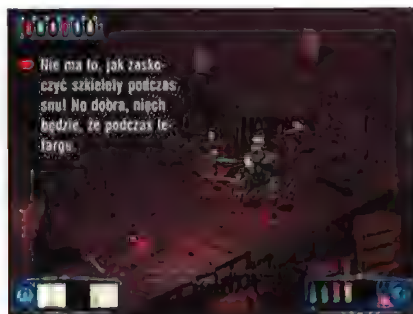
Witamy szanownych czytelników przy okazji drugiej recenzji drugiej części Pool of Radiance! Tym razem zajmiemy się wersją spolszczoną przez rodzimego dystrybutora, firmę Play-It. Zgodnie z formułą opisu polskich wersji w odsłonie tej skoncentrujemy się nie na grywalności, grafice i muzyce, a na zmianach odróżniających ją od wydania angielskojęzycznego. Czyli na przykład zawartości pudełka (o ile coś się w nim zmieniło), zrozumiałości instrukcji i tekstu pojawiającego się w grze oraz jakości głosów polskich lektorów - słowem na tym wszystkim, czego nie było w oryginale.

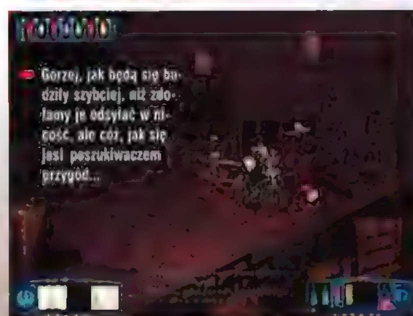
Pierwsze wrażenie jest równie pozytywne, co w przypadku wersji angielskiej. Do tego jeszcze informacja o dodatkowej płycie z muzyką. Jeszcze tylko rzut oka na tylną stronę pudełka... no właśnie...

Można zrozumieć, że reklama jest dźwignią handlu, ale niech nie wprowadza w błąd: bo gdzie w grze nieliniowe zadania czy losowo generowane poziomy? Poza tym - skoro już zaczęliśmy się czepiać - to wstęp do fabuły, wspominający o Elminsterze, również mocno się z prawdą rozmija, jednak to akurat to już mały pikuś. Co ciekawe, napisano tu także, że postacie mogą osiągnąć maksymalnie szesnasty poziom doświadczenia, podczas gdy w rzeczywistości limit to wprawdzie szesnaście, ale tylko na jedną profesję. W sumie każda z postaci dojść może do poziomu trzydziestego drugiego, a więc dwa razy dalej! Cóż, najwidoczniej osoba odpowiadająca za ów tekst instrukcji nawet nie widziała na oczy, ale w końcu nie pudełko jest najważniejsze, a jego zawartość.

A na tę składają się instrukcja i pudełko z trzema płytkami CD: dwiema z grą i jedną ze wspomnianą już muzyką. Mimo wielkiego znaczku "Profesjonalna polska wersja" instrukcja wygląda, jakby nikt nie zadał sobie trudu, by ją przeczytać. Ortografów w niej wprawdzie nie ma, gorzej jednak z tłumaczeniem czy stylistyką. Ot, można się na przykład natknąć na nieprzetłumaczoną tabelkę. Albo na atak mnicha o budzącej grozę nazwie "Drżąca dłoń" zamiast "Wibrującej pięści". Tudzież na sporą liczbę źle użytych przypadków, zagubionych wyrazów, nielogicznych czy też niezrozumiałych zdań (w rodzaju: "Nawet jeśli premia do zręczności spadnie do zera, postać i tak nie traci tej premii"), których po prostu nie sposób nie zauważyć.







Dobrze, że z instalacją i uruchomieniem nie ma problemów. Intro odzywa się do nas po polsku, podobnie jak menu główne - choć tego akurat należało w końcu oczekiwać. Miłym dodatkiem jest też numerek wersji u dołu ekranu - 1.3, a więc taki jak po zainstalowaniu najnowszych patchy. Po szybkim stworzeniu drużyny ruszamy w bój, rozpoczynając tym samym główną część spotkania z Ruinami Myth Drannor.

Pomijając szczegóły o spolszczeniu można powiedzieć jedno: jego niepodważalną zaletą jest to, że... jest. Bo jeśli chodzi o jakość, prezentuje się mniej więcej równie średnio co instrukcja. Lepiej więc nie analizować nazw przedmiotów, bo może się okazać, że rany leczymy - uwaga, uwaga - niczym innym jak "salwą leczenia"!

Na słabym tłumaczeniu problemy tej wersji gry wcale się jednak nie kończą. Wystarczy wsłuchać się w teksty mówione, by na jaw wyszły jeszcze dwa niezbyt optymistyczne fakty. Po pierwsze, bardzo często tekst mówiony różni się od pojawiającego się w tym samym czasie tekstu pisanego. To można jeszcze bez większych problemów przeżyć, gdyż - mimo różniących się sformułowań znaczenie jest w zasadzie to samo. Gorzej ma się sprawa z poziomem głośności tekstu mówionego. Cóż, ktoś tego przy miksowaniu i obróbce nagrań nie dopilnował i w większości przypadków gra nie tyle przemawia, co ryczy! OK, można to zmienić, ale problem w tym, że przez zbyt głośne nagranie tekstu jest on po prostu niezrozumiały.



Szkoda więc, że wersja polska zamiast umocnić dobre wrażenie, jakie pozostawił oryginał, niemal całkowicie je zaprzepaszcza... Nie wystarczy napisać na pudełku, że spolszczenie jest "profesjonalne". Trzeba się jeszcze postarać, by takie rzeczywiście było, a tego akurat w przypadku Ruin Myth Drannor niestety zabrakło.

INFO

5

Producent: Stormfront Studios / SSI **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** www.play-it.pl **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM CD-ROM x4, Windows 9x, karta graficzna z min. 4 MB RAM **Akcelerator:** nieobsługiwany

👍 ■ dodatkowa płytka z muzyką ■ gra z najnowszym patchem

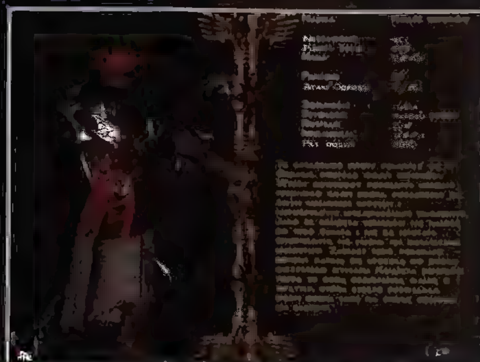
👎 ■ "polskawość" instrukcji ■ latające płytki ■ problemy z poziomem głośności ■ tekst na pudełku

GATUNEK: CRPG

Gorasul: Dziedzictwo Smoka

Qn'ik

Gorasul to klasyczna gra RPG. Dzięki szerokiej możliwości ustawienia rozgrywki może być prawie tylko zręcznościowa, z minimalną liczbą zagadek i rozwiniętą walką; może być również nastawiona na przygody, z maksymalnie zredukowanymi walkami - lub też mieć te opcje wypośrodkowane. Poza tym do wyboru są jeszcze trzy poziomy trudności.



Bestiariusz dostępny w grze pozwala dowiedzieć się bardzo wielu rzeczy o napotykanych wrogach.

Niezależnie jednak od tego, co wybierzemy, gra zawsze będzie świetnie spolszczona. Doprawdy nie sposób doszukiwać się gdzieś większych luk - postaram się jednak wymienić chociaż kilka drobnych wad; wiedzcie jednak, że robię to głównie z obowiązku, gdyż nie przeszkodziły mi one za bardzo cieszyć się dobrą jakością lokalizacji. Pierwszym i najbardziej rzucającym się w oczy mankamentem jest naprawdę maleńka instrukcja. Składa się ona z czterech kartek formatu A5, licząc z okładką. Jak na tak dużą grę RPG to zdecydowanie za mało - tyle może mieć reklama, a nie przewodnik po grze, którą przecież obsługuje się nie tylko kursorami czy spacją. Faktem jest, że gracze zaznajomieni z interfejsem Diablo kłopotów mieć nie będą (nawet skróty klawiszowe są podobne), jednak stworzenie dłuższej instrukcji na pewno by grze nie zaszkodziło, a tylko pomogło początkującym graczom z wgryzieniem się w zawiłości międzymordzia.

Drugi widoczny mankament jest związany z subiektywnym odczuciem i nie do końca wiem, czy winę za to ponosi ekipa lokalizacyjna, czy sami autorzy. W grach RPG zwykle dominuje mroczny klimat, w którym nie ma miejsca na zbyt nachalne elementy autoironii, zwłaszcza przedstawionej w mało subtelny sposób. Niestety w Gorasul pojawiają się teksty - według mnie - psujące nieco klimat: ogólnie - styl rozmów, wypowiedzi i komentarzy jest dość luźny i sprawia wrażenie, jakby tłumacz/autor naśmiewał się trochę z własnej pracy - widać to szczególnie w momentach, kiedy bohater rozmawia z mieczem (który notabene można dowolnie nazwać. Ja wybrałem nazwę 'Droit de Seigneur' - kto wie, dlaczego akurat tak, niech się do



Jak przystało na RPG, zanim rozpoczniemy grę czeka nas mnóstwo zabawy statystykami.

mnie zgłosi, a zostanie pochwalony i poklepany via e-mail). ;) Sentencja miecza, który boi się, żeby mu bohater nie zginął, bo będzie musiał wtedy leżeć przez kilka stuleci na posadzce, nie jest czymś, co by mnie specjalnie śmieszyło ani wprowadzało mnie w akcję.

Festiwal narzekań zakończę najmniej poważnym, ale zastanawiającym niedopatrzeniem - lokalizacja objęła nawet nazwy własne, ale już nie poradzono sobie ze spolszczeniem... nazwy klawisza readme w menu startowym! Doprawdy nie rozumiem - czyżby ten angielski neologizm już na stałe zadomowił się w języku polskim? I jak tu dziwić się językoznawcom, że narzekają na angloamerykańskie wpływy kulturowe.

Jak do tej pory tylko psioczyłem, co nijak ma się z hurraoptymistyczną zapowiedzią na początku tekstu. Niniejszym nadrabiam: zaletą lokalizacji jest już praktycznie wszystko inne. Od głosu lektora w intro i w głównym menu aż po tłumaczenie credits - wszystko zostało zrobione z pietyzmem i dużą dozą profesjonalizmu. Ciekawy jest fakt, że tłumaczenie całej gry przedstawiane jest głosem tylko jednej osoby - niejaki Paweł Pisarzewski. Miał sporo roboty, oj, miał - i wywiązał się z niej znakomicie.

Przy okazji klimatu - jest on nierówny: na przykład w menu tłumacz zadbał, żeby gracz nie klikał standardowych "nowa gra" i "załaduj zapisaną grę" - w Gorasul: Dziedzictwo Smoka rozpoczęcie nowej rozgrywki nazywa się "Narodzinami", załadowanie "Wskrzeszeniem", zaś pozostałe opcje "Prawami". Niby nic, a mimo to cieszy.

Stylowe menu główne.



Niestety nie wszystkie teksty w grze są czytane przez lektora - wręcz zdecydowana większość jest tylko w postaci pisemnej. Nie przeszkadza to oczywiście w grze (niektórym wręcz pomaga), a na pewno zmniejsza jej objętość - Gorasul zajmuje cztery wypełnione po brzegi płyty, co najlepiej świadczy o jej objętości - z dogranymi ścieżkami dźwiękowymi liczba ta musiałaby wzrosnąć.

Podsumować tę recenzję mogę tylko w jeden sposób: życzę graczom i dystrybutorom wielu pozycji zlokalizowanych na tym poziomie. Mimo drobnych błędów i niedociągnięć, które nie pozwoliły mi przyznać spolszczeniu dziewiątki, Gorasul: Dziedzictwo Smoka może być traktowany jako przykład solidnej lokalizacji. Oby tak dalej, panowie z CD-Projektu!

Problem

Najnowsza gra z serii eXtra Gra pt. Gorasul: Dziedzictwo Smoka, która miała premierę 23 lutego, została nieprawidłowo wytłoczona. Z winy tłoczni z Czech, trzecia z czterech płyt ma niewłaściwą nazwę. Błąd nie przeszkadza w ukończeniu gry, jednak uniemożliwia pełną instalację, bez której gracz zmuszony jest do częstszej wymiany płyt w trakcie rozgrywki. Patch likwidujący ten błąd: http://www.cdprojekt.info/download.asp?action=Download&fid=335. Można też napisać do Pomocy Technicznej CDP celem wymiany felernego CD.

POLONIZACJA

8

Producent: JoWooD **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** www.cdprojekt.info **Wymagania:** C400, 64 MB RAM, 1,2 GB HDD **Akcelerator:** tak


profesjonalne i pozbawione większych błędów spolszczenie


maleńka instrukcja ■ klimat?

INFO

Evolva

■ EGM

Masz przed sobą pierwszorzędną TPP strzelankę firmy Interplay, ale zanim się w nią zagłębisz, pozwól, że udzielimy ci kilku porad taktycznych.

Wskazówki ogólne

Na ekranie pokazuje się widok z radaru Łowcy (genohuntera), którego kontrolujesz. Twój cel pokazuje żółta strzałka oznakowana literką O. Cel ten jest wskaźnikiem kierunku i najprościej będzie kierować całą grupą wedle niego. Przypomina to nieco pogoń za błędnym ognikiem, ale się nie załamuj. Niekiedy twój cel będzie leżał za barierą, której nie da się pokonać - ot, tak - z marszu; trzeba ją będzie wysadzić ładunkiem binarnym (to taki środek wybuchowy z dwóch składników, z których każdy osobno jest nieszkodliwy, ale razem tworzą morderczą mieszankę) albo wykształcić u siebie nową zdolność lub zrobić coś w tym rodzaju.

Kiedy wróg legnie martwym bykiem, nie ma sensu atakować zwłok, kiedy dobierają ci się do schabu inni. Zbieranie mięsa na próbki zostaw na potem i zajmij się żywymi wrogami.

Podczas wielkich rozróbek można wykorzystać cielska wrogów - czyli użyć ich jako przeszkód zagradzających drogę wrogom.

Zauważ, że wielu nieprzyjaciół ma... jak by tu rzec... słabsze tyły. Wykorzystuj własnych GH do tworzenia zasadzek, rozstawiając ich tak, by mogli atakować wrogów z różnych stron, a osobliwie od tyłu. Nie, to nie tak, jak myślisz!

Zjadanie... nie, to brzydkie słowo... absorpcja mięsa wrogów (osobliwie tych najbardziej niebezpiecznych) dodaje trochę zdrowia. Jeżeli któryś z twoich GH jest bliski śmierci, zostaw resztę zespołu z tyłu i niech mięso absorbuje tylko ten słabowity. Nie przejmuj się, bo informacja genetyczna i tak jest dostępna całemu zespołowi, nawet jeśli nie są dość blisko, by się nasycić smakiem.

Niektóre z twoich broni mogą być pomocne do osiągania pożywienia lub BZ (Binarnych Zarodników) - można ją np. strącać ogniem strzałek (spike) z danego miejsca. Pożywne stworzenia można strącić z wysokich płaszczyzn eksplozjami zarodników.

Pamiętaj, że twoim priorytetem nie jest utrzymanie łowcy przy życiu, tylko wykonanie misji. Jak z prawdziwie teutońską zwięzłością powiedział Otto Skorzeny "Misja nie jest skończona, dopóki nie jest skończona". Innymi słowy, gdy zginie któryś z twoich GH, nie łam się, dopóki oficjalnie nie zostaniesz powiadomiony, że przefajdałeś sprawę.

Jeśli chcesz, by twój podopieczny bezpośredni - znaczy ten, którym sterujesz - zrobił coś naprawdę trudnego (na przykład wykonał daleki skok), powinieneś zabrać się do tego w następujący sposób: naciśnij klawisz rozkazu (Q), wskaż celownikiem obiekt i każ łowcy wykonać zadanie. Potem przejmij sterowanie innym łowcą, choćby nie wiedzieć jak był daleko, a twój poprzedni podopieczny samodzielnie wykona zadanie z pomocą kompa.

Uwaga końcowa. Ostatnio obficie namnożyły się rozmaite trainery zapewniające nieśmiertelność postaci, jaką animujesz - i do gry Evolva też jest taki. Usilnie doradzam, byś dobrze się zastanowił przed jego użyciem. Niektóre misje będą od ciebie wymagały doprowadzenia wszystkich żyjących łowców do pewnego miejsca. Jeśli któryś zginie, trudno - capstrzyk, fanfary, salwa nad ciałem, a życie toczy się dalej. Jeśli natomiast zastosujesz trainer, a twój nieśmiertelny łowca wpadnie jak idiota do - np. - płonącej lawy, skąd nawet za niedużego słonia nie można go wydostać (wysokie brzegi) - to utkniesz jak guano pod wodospadem. I nie skończysz misji.



Misja pierwsza

Zbadać okolicę i przyswoić GH-om najrozmaitsze geny (miejscowe i wrogów), a potem przedostać się do punktu zbiorczego.

Pierwszą przeszkodą jest rozpadlina zbyt szeroka, by ją przeskoczyć. Nieopodal rozpadliny jest jakiś martwy stwór. Pokawałkuj go i każdy znajdujący się w pobliży GH przyswoi sobie trochę mięcha.

Nie martw się tym, że nie wszyscy łowcy dostaną się do mięska - informacja genetyczna będzie dostępna dla wszystkich. Nawet bardzo odległy Łowca natychmiast może mutować, o ile tylko którykolwiek z zespołu zdobędzie przydatne geny. Gdy tylko będziesz miał możliwość, zajmij się mutacjami (klawisz M) twoich łowców i w każdym z nich rozwiń umiejętność skakania.

Jeżeli zbudzi się w tobie wątpliwość, czy sterowany przez ciebie GH potrafi przeskoczyć rozpadlinę, zdaj robotę na komp. Klawiszem Q wskaż cel, a potem wciśnij klawisz rozkazu dla pozostałych łowców - (domyślnie jest to spacja) - a sami przeskoczą; zostanie tylko ten, którym kierujesz osobiście. Wtedy przerzuć się na sterowanie innym i pokaż wszystkim cel tuż obok - a wtedy doskoczy i ten, który pozostał na drugiej stronie.

Trzymaj łowców w kupie. Pamiętasz, jak to robić, prawda? Klawiszem Q wskaż cel tuż przy wiodącym z nich - będziemy go nazywali kierunkowym - a potem spacja, poczekaj, aż się wszyscy zbiegną i znów ruszaj kierunkowego. Po przebiegnięciu niedużego dystansu powtórz operację. W jedności siła!

Punkt docelowy jest po drugiej stronie rozpadliny - aby się do niego dostać, trzeba ci rozwalić pionowe skalne kolumny. Jedyny sposób, by tego dokonać, to zmutowanie przynajmniej jednego z Łowców tak, by zamiast przedramion miał szpon (Claw). Przede wszystkim jednak postaraj się upolować przynajmniej jedno ze strusiowatych stworzeń, jakie pozwolą łowcom na mutacyjne rozwinięcie szybkości (Speed). Migający na ekranie punkcik zawiedzie cię do doliny, w której będziesz musiał pobić pierwszych wrogów - mają szpony - i przyswoiwszy sobie ich mięsko, możesz zająć się mutowaniem łowców. Nie wszystkich musisz wyposażać w szpony, ale dwum by się przydały. Tak uzbrojeni mogą rozwalać nimi skalne kolumny blokujące drogę. Kiedy natkniesz się na pole wybuszek, zmiataj stąd jak najszybciej, ale się nie przejmuj, jeśli któryś z twoich podopiecznych zginie; do celu już niedaleko i wszyscy się tam uzdrowią.

Misja druga

Trzeba tu zniszczyć strukturę wybudowaną przez pasożyta, umieszczając wewnątrz dwa ładunki binarne razem.

Ładunki binarne to para jajowatych owoców zarodnikowych, wielkości piłki lekarskiej, wyrastających z roślin. Jedne rośliny produkują zielone zarodniki, drugie niebieskie. Zestawienie obu razem powoduje nieliche rozpierduchę!

Znacznik na ekranie poprowadzi cię od jednej rośliny do drugiej, a potem do pasożyta. Aby podnieść zarodnik (a później np. klucz), wciśnij klawisz R. Obiekt, który można podnieść, oznakowany jest białymi iskierkami. Jeśli w pobliżu jest więcej takich obiektów, łowca podniesie ten, który najsilniej iskrzy. Zadbaj o to, by obu składników nie niósł jeden łowca, bo gruchnie. Twórcy gry i tak się zabezpieczyli, jeden może nieść jeden przedmiot - widoczny w okrągłym, dolnym polu jego indywidualnego ekranu.

Dotarłszy do pierwszej jaskini, zostaw trzech łowców na zewnątrz. Możesz poczekać, aż wrogowie sami się wyłonią - i ich wytłuc (a jest ich tam ze czterech) albo wbiec, porwać składnik (klawiszem R) i wybiec szybciej od błyskawicy trafionej w schab błyskawicą. To rozwiązanie ma tę zaletę, że wrogowie będą musieli - goniąc cię zajadle, przebiec pod ogniem miotających kolcami kaktusów.

Zanim wespniesz się spiralną ścieżką pod wzgórze, gdzie jest twój ostateczny cel, zbadaj równiny. Wewnątrz systemu parowów znajdziesz nieprzyjaciół rzygających ogniem. Kiedy uda ci się zabić jednego z nich, posiądziesz tę samą umiejętność. Na przyszłość unikaj tych drani. Rodzaje umiejętności wybieraj klawiszami od 1-9 (chyba że zechcesz zdefiniować to inaczej). Pamiętaj, że ogniem nie możesz ziać bez umiaru, najpierw musisz się podładować (Shift). Podładowanie wskazują czerwone kreski na indywidualnym ekranie łowcy.

Płomień jest potrzebny, by się przebić przez wysokie rośliny wewnątrz pieczary.

Po przebiciu się przez rośliny wal dalej za znacznikiem. Zanim dotrzesz do struktury, którą masz zniszczyć, trzeba ci będzie stawić czoło całej masie ogniostworów. Te bydlaki da się pokonać tylko sposobem. Ja zrobiłem tak - wycofałem 1, 2 i 3 (łowców znaczy) aż za pole wybuszek, w głąb jaskini. Potem wysłałem na rekonesans 4 (podrasowanego tak, by był szybki jak młody królik wiejący przed lisem i by pluł ogniem jak czeczeński bojownik). Gdy natykał się na pojedynczego wroga, zabijał go i mutował w obu kierunkach (dalej chodziło mi o to, by był szybki jak królik... i tak dalej). Jeżeli nadzieje się na większą kupę wrogów, niech rzuca się do ucieczki i wciąga ich do zasadzki przygotowanej przez kolegów za polem wybuszek. Potem powtarzamy całą operację - koledzy zostają, 4 idzie na wabia. Po dwu- lub trzykrotnym powtórzeniu fortelu można już ruszyć w stronę konstrukcji pasożyta. To niezbyt wysoka wieża z drzwiami przypominającymi wysuwające się z boku zęby. Wprowadź do środka po kolei tych, co mają binarne zarodniki. Niech najpierw pierwszy położy na ziemi jeden (klawisz R), wyjdzie, a potem to samo zrobi drugi, umieszczając swój zarodnik obok pierwszego. I w nogi! Pierdut!!!

Misja wykonana.



Misja trzecia

Cel - pod koniec tego poziomu trzeba znaleźć sporą grupę żółwiowatych stworów, które musisz utrzymać w zamkniętej przestrzeni i ochronić je przed drapieżnikami.

Na początku jest dość trudno - idąc za znacznikiem, natkniesz się na otwartą przestrzeń, gdzie z górnych poziomów strzelają do ciebie dzirytami jakieś wraże stwory. Rośliny robią zresztą to samo. Co za świat!

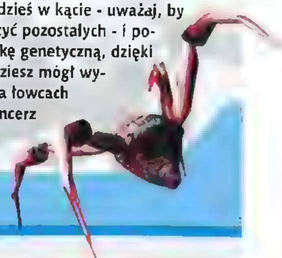
Wyślij na przebieżkę najszybszego i zwab kilku wrogów ku reszcie łowców tak, by mogli utłuc choć jednego i zdobyć materiał genetyczny do mutacji. Tym sposobem spróbuj oczyścić przedpole, zanim wypuścisz resztę grupy.

Nieprzyjaciele są wrażliwi na uderzenia z tyłu. Twoi łowcy wolą ataki na wprost - ale możesz wroga otoczyć (dzielny Buffalo Bill podczas Wojny Secesyjnej natknął się kiedyś na oddział 50 południowców, których przywiódł do obozu unionistów jako jeńców. Zapytany, jak dokonał tego niezwykłego, bądź co bądź, wyczynu, odpowiedział po prostu "Otoczyłem ich i musieli się poddać"). Wybiegnij trochę poza nieprzyjaciół - by musieli się ku tobie odwrócić - a wtedy reszta grupy może razić drani z tyłu.

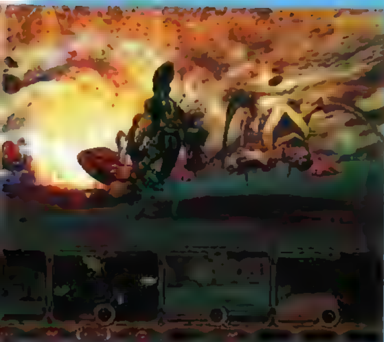
Pierwszy z zabitych wrażych stworów umożliwi ci rozwinięcie broni miotanej (Spike), która pozwoli razić nieprzyjaciół na odległość - niezbyt wielką, więc strzelając, wypatruj rozbryzgów krwi albo nasłuchuj ryków z bólu, które podpowiedzą, czy twój ogień jest skuteczny.

Podążając za znacznikiem, trafisz do rejonu, gdzie zobaczysz stado dziwacznych podobnych do żółwi stworów, które powoli będą włazić do dość rozległej skalnej kotliny. Na drugim jej końcu jest wąskie przejście, przez które będą atakowały drapieżniki. Idź tam jak najszybciej, bo na wroga nie trzeba będzie długo czekać.

Wygrać tę bitwę można, koncentrując się na ognioplujach. Kiedy już się z nimi uporasz, zajmij się resztą. Gdy dowiesz się, że ocaliłeś to, co trzeba było ocalić, pojawi się nowe zadanie - trzeba ci załatwić resztę drapieżców, by nie nękali już przyjaznych stworów. Podążaj za znacznikiem i trafiwszy na miejsce, gdzie jest ich duuużo, załatw wszystkich, aż na ekranie pojawi się komunikat, że swoje zadanie wykonałeś z honorem. Możesz zwabić bestie w pułapkę, naprowadzając je na wybuchające rośliny. Nie kończ jeszcze misji (nie wciskaj znaczy - klawisza F10), tylko wróć tam (nie będzie to łatwe, bo zniknął z ekranu prowadzący cię znacznik), gdzie pasły się żółwie i (zapisawszy pierwej grę); postaraj odszukać jakiegoś zabitego żółwia. Jeśli nie znajdziesz, zabij choć jednego gdzieś w kącie - uważaj, by nie rozjuszyć pozostałych - i pobierz próbkę genetyczną, dzięki której będziesz mógł wykształcić na łowcach solidny pancerz (Armor).

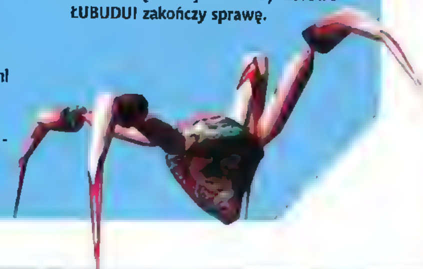


Misja czwarta



Masz zniszczyć zarażone miejsce - gdzie lęgną się wrogie stwory. Podążając za migającym znacznikiem, trafisz na krętą rampę, a dalej na sporą, pionową skałę, do której dostęp blokują mniejsze kamienie. Te mniejsze dadzą się rozwalić szponem. Zostanie po nich niebieski składnik binarnego wybuchowego zarodnika. Trzeba ci znaleźć ten drugi. Dobrze ci radzimy - weź po dwa zarodniki każdego rodzaju - niech każdy z łowców niesie jeden zarodnik. Wróć na dół i po przebnięciu przez kręte parowy i pole wybuszek, na rozległej płaszczyźnie odszukaj drugi składnik (chyba niebieski). Weź go (klawisz R - a potem poczekaj i weź jeszcze jeden), wróć na górę i połóż obok pierwszego, a potem cofnij łowców, by im się nie dostało rykoszetami. Skała padnie na plask i będziesz mógł przejść dalej, przeskakując z platformy na platformę. W końcu trafisz do wejścia systemu podziemnych korytarzy, gdzie czyha jądro zła. Spal rośliny blokujące wejście - i właź. Na dnie jest kuuuupa wrogów. Wyślij przodem najszybszego i zwab ich w zasadzkę.

Łażąc po jaskiniach, znajdź rumowisko głazów, za którymi są trzy stwory miotające wybuchowe spory - ci wrogowie wyglądają jak kolubryny na kaczych łapach. Zabij drani - próbka mięsa da ci umiejętność miotania wybuchowych pocisków. Gdy natkniesz się na skałę blokującą drogę, wal jak z armaty - przedtem oczywiście musisz przynajmniej jednego z łowców wyposażyć genetycznie w tę zdolność. Rozwalając kartaczami drogę przyj dalej za znacznikiem - aż trafisz na siedzibę wroga. Ten jest wielki jak dom i razi ogniem niczym pancernik Tirpitz. Najlepiej załatwić go wybuszkami binarnymi (o ile posłuchałeś mojej rady i twoi podopieczni przynieśli jeszcze choć dwa [różne] składniki). Zdrowe ŁUBUDU! zakończy sprawę.



Misja piąta

Trzeba zablokować tunel łączący kontynent, który właśnie oczyściłeś, z kontynentem, który masz zdobyć. Trzymaj nieprzyjaciół z dala od wejścia do tunelu, którym wyszedłeś. Jest to nieco kłopotliwe.

Przede wszystkim zostaw dwóch łowców, by strzegli wejścia - i niech to będą ci mogący strzelać. Ustaw ich w głębi nad wyjściem otworu wiodącego w dół - i niech jeden przewróci dwa działka, kierując je ku wylotowi tunelu - w ten sposób będziesz miał dodatkowe źródło ognia. Nad wylotem, na niewielkim płaskowyżu są zielone binarne zarodniki - możesz się tam dostać, paląc roślinną barierę nieopodal wejścia i podążając w górę krętą drogą. Zapamiętaj to.

Migający znacznik szybko doprowadzi cię do zestawu czerwonych kolczastych ostrzy, które zamykają wejście do tunelu, gdy tylko podchodzi do niego jakiś łowca. Aby tędy przejść, potrzebna ci będzie umiejętność skradania się (Stealth). Zdobędziesz ją nieco dalej.

Jeżeli zimną wodą obleje cię komunikat, że prze...ałeś misję, bo do tunelu przedarły się wrogie stwory, załaduj ponownie początek misji - ale od tej pory bacznie śledź ekrany dwu łowców, których zostawiłeś na straży. Kiedy zaczną się tłuc z obcymi, natychmiast przejmij kontrolę nad którymś z nich i zajadle ścigaj pasożyta, który się przedarł. Dobrze jest też ustawić ich nie w jednej linii - tylko jednego nieco w głębi i skupić się właśnie na nim, gdy tylko ten przy wejściu do tunelu zacznie lać obcych.

W końcu penetrujący teren trafi na zielone kolce, te jednak zamykają się i otwierają na przemian - wystarczy poczekać. Zauważ też, w jakiej kolejności wybuchają rośliny pomiędzy wrotami tak, by przedostać się na drugą stronę z minimalnymi obrażeniami.

Wkrótce twoi zwiadowcy miną dwa lub trzy pasące się spokojnie żółwie i trafią na wysoki wąski grzbiet pokryty śluzem. Nie pchaj się dalej, bo i tak spadniesz. Trzeba ci posiąść umiejętność lepkiej stopy (Sticky Foot). Łażąc po krętych wąwozach, natkniesz się w końcu na jednego z klejostopów. Załatw go i spożyj trochę jego mięsa. Teraz możesz wyrobić u siebie zdolność łażenia po śliskich powierzchniach. Nieco dalej, za lukowatym przejściem ze ściany po prawej sterczą kryształy. W tym kierunku znajduje się twój cel.

W głębi znajdziesz tych kryształów więcej - wystają z ziemi. Dwa zablokowane kryształami tunele (jeden za drogim) flankuje (z prawej) kolejny, który wiedzie dalej. Można tam wejść po rampie, którą początkowo trudno zauważyć. Podejdź po niej i po jej śliskiej zielonkawej nawierzchni (zrób przedtem zapis gry), a potem rozwal blokujący drogę głaz. W następnej pieczarze jest roślina z zielonymi sporami, a w kotlinie niżej - roślina z błękitnymi sporami. Ponieważ jeden łowca może nieść tylko jeden zarodnik, trzeba ci będzie tu wysyłać obu - po każdy zarodnik. Aby przejść dalej, trzeba ci będzie rozwalić wejście do jednego z tuneli zablokowanych kryształami.

Najpierw rozwal jedną ścianę kryształów, a potem - wróciwszy z łowcami po zarodniki - drugą.

Idąc dalej i przeskakując nad rozpadliną (po drodze oczywiście będziesz niepokojony przez rozmaite stwory, ale o tym nawet nie warto wspominać), dotrzesz do kotliny, gdzie rezydują pająki potrafiące otaczać się jakimś polem zapewniającym niewidzialność. Załatw je i zajmij się mutacjami, by uzyskać zdolność (Stealth). Wróć do kryształowej doliny i każ twoim łowcom wziąć po jednym zarodniku (potrzebne ci będą niebieski i zielony).

Wróć do tunelu z czerwonymi kolcami. Używając umiejętności znikania, przemknij przez kolce, zanim się zatrzasną - i umieść oba zarodniki w skałach nad wejściem do strzeżonego przez pozostałą dwójkę tunelu. Zarodniki wybuchną, skały runą i zawalą wejście do tunelu, odcinając raz na zawsze dostęp wrogim stworom. I o to chodziło, my captain.

Misja szósta

Nowy kontynent podzielono na dwie części, podobnie jak twój zespół. Trzeba ci znaleźć struktury pasożyta i je (naturalnie!) zniszczyć. Dla odróżnienia od misji poprzednich, ta jest wykonywana jakby w nocy - ciemno, głucho i kapustą śmierdzi!

Jedna para łowców zaczyna nieopodal kałuży lawy. Chłopcy są zamknięci jak hrabia Monte Christo na wyspie If. Do przebycia ognistej rzeki potrzebna będzie pomoc drugiej pary. Przejmij więc pod rozkazy drugą parę i poszukaj błękitnych zarodników. Nieopodal jest zestaw roślinek plujących dzirytami (znasz je już aż za dobrze). Na sąsiedniej otwartej przestrzeni jest zgraja wrogów, których dobrze będzie zwabić ku tym roślinkom - walą bez wyboru: wróg czy przyjaciel.

Przewędrowawszy kawałek, trafisz do niewielkiej alkowy, gdzie siedzi nowy stworek plujący wybuchającymi pajączkami. Te nieduże stworzenia zwane są nekrocytami - zatłukłszy jednego, możesz nabyć (drogą mutacji, oczywiście) nową umiejętność. Poszukaj też zielonego zarodnika.

Niedaleko stąd jest rampa, za którą jest pułapka - wysuwające się ze skał ostrza. Nieco dalej znajdziesz skalne rumowisko - jest w nim otwór, który pozwoli ci zobaczyć uwięzionych na dole kolegów. Niech obaj łowcy zrzucą im swoje zarodniczki - ale kolejno, najpierw jeden - i niech go szybko weźmie któryś z dołu - a potem drogi. Chłopcy na dole mogą teraz umieścić zarodniki pod jedną z pionowych skał. Płyta runie i umożliwi im przejście przez lawę.

Dolny zespół, prąc przed siebie (lawę trzeba pokonać skokami z płyty na płytę), trafi w końcu na równinę, z której wznoszą się dwie góry. Na szczycie jednej z nich znajdziesz zarodnik jednego koloru (zapamiętaj gdzie to jest), a drugi znajdziesz na skalnej półce za wąwozem - wdrapawszy się na szczyt drugiej góry. Do tej półki nijak się nie da dojść, ale zarodniki można postrącać, strzelając ponad przepaścią kartaczami.

Z zarodnikami w garści podążaj za znacznikiem, aż dotrzesz do kryształowej bariery. Rozwal ją zarodnikami i podążaj dalej. W razie potrzeby - to znaczy gdy natkniesz się na ścianę - wracaj z łowcami po zarodniki i ponownie rozwalaj wszystko, co ci stanie na drodze. Potworów jest ci tu dostatek. Na dole znajdziesz trzy struktury pasożyta, które musisz rozwalić. Jest tu wiele potworów, które nadciągną z przeciwległego krańca płaskowyżu, gdzie jest wąski kamienny most. Postaraj się dotrzeć tam przed nimi i staw im czoło na moście. Po przeciwległej stronie mostu znajdziesz rozległą kotlinę z niebieskimi i zielonymi zarodnikami. Niestety cele są trzy, co oznacza, że trzeba ci będzie trzykrotnie pokonywać most i rozwalać te - wyglądające jak odwrócone miski z chętnie się rozwierającymi kolcami - struktury.

Misja siódma

Trzeba przedrzeć się całą grupą ku wyjściu u podnóża wulkanu.

Prawie natychmiast wszystko wokół zaczyna do ciebie strzelać dzirytami, a z góry zaczną cię bombardować kartaczami. Zamiast z nimi walczyć, spróbuj przebiec mimo. Jedna z ramp pozwoli ci na dostęp do górnych poziomów, skąd masz lepsze widoki na przeciwnatarcie.

Nie trzeba będzie zbyt długo krążyć - trafisz na niewielką polankę pełną wybuchowych roślinek. Ze sklepienia jaskini ostrzeliwują cię dzirytami, ale są tam też zielone zarodniki, które możesz zestrzelić. Weź zielony i wróć na otwartą przestrzeń. Ustaw łowców nieopodal wejścia i każ najszybszemu zwabiać wrogów na pola wybuszek. Strzelaj tak, by wywoływać eksplozje - gdy nieprzyjaciel jest wśród min - łatwo ci będzie uporać się z niemilcami.

Wkrótce trafisz na dwie rampy pokryte śluzem. Nawet jeśli łowcy nie są zręczni w łażeniu po śliskich powierzchniach, po lewej rampie możesz przejść - przy odrobinie cierpliwości i skoczności. Gdy trafisz na pozornie ślepy zaułek, spróbuj go po prostu rozwalić szponami silnego łowcy.

Podążając za znacznikiem, trafisz na system wąskich grzbietów - a w dole, w jednej z krętych kotlin jest błękitny zarodnik. Wziąwszy go, wróć za znacznikiem do miejsca, gdzie dalszą drogę blokują ci wielkie kryształy. Wysadź przeszkodę ładunkiem binarnym.

Zaraz potem trafisz na serię dzikich wyrzutni - typu stań i fruń. Uporamy się z nimi w ten sposób: staniesz na dalszy z dwu, które widzisz. Fruniesz na kolejny batut, a ten znów cię wyśle dalej - jest to dość irytujący fragment gry i nie umiemy ci poradzić nic sensownego. Skacz aż do skutku tak, jak to robił (miotając na wsze strony uwagami, z których każda byłaby się dała podciągnąć przynajmniej pod kilka punktów kodeksu karnego) jeden z naszych.

Po przebyciu batutów trafisz do wąskiego jaru, gdzie po raz pierwszy zetkniesz się z wrogami miotającymi pioruny - i oczywiście po zabiciu oraz spożyciu pierwszego z nich przyswajasz łowcom tę zdolność. Jeden ze stworów - ukryty nieco głębiej, ma przy sobie zielony klucz. Weź go i ruszaj dalej.

Teraz czeka cię kolejny bardzo trudny fragment gry - seria skoków po platformach nad lawą. Musisz przeprowadzić wszystkich łowców - w końcu dotrzesz do drzwi, które otworzą się przed łowcą z kluczem. Zaraz potem na twój zespół ruszy zgraja nieprzyjaciół. Ciężka sprawa - ale już niedaleko do końca.

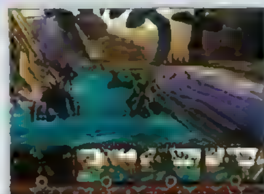
Wewnątrz tej jaskini jest otwór - do którego muszą wskoczyć wszyscy łowcy - Jeżeli trafisz na batut, wskakuj ponownie. Potem zbierz wszystkich łowców wokół sporego, kolistego, zamkniętego diafragmą otworu. I koniec.



Misja ósma

Na tym kontynencie biostruktury wroga są większe i paskudniejsze niż te, z którymi miałeś honor do tej pory. Twoje zadanie jest proste - masz je znaleźć i zniszczyć.

Zaczynasz na platformie w wysoko sklepionym pomieszczeniu. Na samym dole jest tunel, którym można się stąd wydostać. Podążaj za znacznikiem - za jednym z głazów znajdziesz sporo wielkich grzybów. Przeskakując od jednego do drugiego, znajdziesz na jednym z nich (największym) żółty klucz. Może nie dasz rady wylądować na grzybie, ale spróbuj mimo to - wciśnij klawisz R.



Przy okazji zdobywania klucza natkniesz się na nowego stwora, który potrafi osłaniać się tarczą - co będzie twoją nową zdolnością, jaką przyswój wszystkim łowcom.

Kiedy tylko znajdziesz binarne zarodniki, pozbieraj, ile się da - staraj się mieć po parze. Potrafią zdziałać cuda przeciwko największym twardzielom. Zdolność okrywania się tarczą może ci bardzo pomóc - twoi okryci tarczą łowcy wytrzymają nawet silne eksplozje.

Wróć tam, gdzie zaczynałeś i podszedłszy po spiralnej rampie, skręć w lewo. Ten tunel zawiedzie cię ku jaskini zasiedlonej przez stwory mające czerwony klucz. Wytłucz je niczym zarazę i wziąwszy klucz, wyjdź przez czerwone drzwi. Za nimi też nie będziesz miał lekko - zaraz się zacznie przepychanka, w wyniku której powinieneś zdobyć zielony klucz.

Wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś tę misję, i daj zielony klucz jednemu z łowców, który potrafi dobrze się skradać (ma nieźle rozwiniętą zdolność Stealth). Na dnie pomieszczenia jest tunel najeżony pułapkami ostrzowymi i roślinami wybuszkami. Każ wybranemu łowcy przekraść się niepostrzeżenie (Stealth) pomiędzy kolcami (tak, by się nie zwarły). Nieco dalej jest spora horda niemilców, ale twój łowca może sobie z nimi poradzić, przebiegając przez jedną z kolczastych pułapek w odległym krańcu rejonu.

Na położonej wysoko platformie znajdziesz błękitny klucz - dostaniesz się doń po rampie i korzystając z odbojni (batutu na szczycie), wróć z kluczem do miejsca startu - otwórz niebieskie drzwi na dole.

Po minięciu lawy trafisz na ostatnie zamknięte (żółte) drzwi. Za nimi jest system tuneli i jaskiń. Dwa tunele (po prawej) po przeciwległej stronie drzwi zawiodą twoich podopiecznych do zielonych i niebieskich binarnych zarodników (niebieskie trzeba zestrzelić z wysokiej kolumny). Weź po ich parze (w sumie cztery - dwa niebieskie i dwa zielone) i wróć do błękitnych wrót.

Misja dziewiąta

Jedna z macek pasożyta pcha ku twemu kontynentowi lodową górę nadzianą wrogimi stworami. Twój zespół zaczyna w czterech rogach pola lodowego - i musi umieścić BZ w dwu słabych miejscach góry lodowej.

Łowca 2 zaczyna w lodowym jarze okrytym z obu stron śluzem. Kanion można pokonać kilkoma skokami - najłatwiej zaczynając od lewej. Niedaleko stąd, po stronie kanionu, ze ściany doliny wyrastają zielone zarodniki. Zestrzel jeden z nich i weź go ze sobą. Za wąwozem są czerwone wrota. I niewielka alkowa, z której wydobywa się dym. Tam właśnie umieść swój zarodnik.

Łowca 3 zaczyna przez bardzo głębokim kanionie. Pierwsi wrogowie, na których się natknie, strzegą zielonego klucza - możesz się doń dostać, wykonawszy serię skoków, która cię przeniesie na przeciwległy brzeg jaru. Nie opodal klucza znajdziesz odbojnię (batut), która cię ciśnie obok małego głazu. Rozwal głaz - znajdziesz kolejny batut; dzięki niemu będziesz mógł doskoczyć do widocznego już stąd zielonego zarodnika. Idąc po grzbiecie trafisz do zielonych wrót.

Łowca nr 4 zaczyna niedaleko pułapki z kolcami, na wąskiej półce. Z tej półki trzeba będzie przeskoczyć na platformę z odbojnią, z której trafisz na kolejną niedaleką odbojnię. Kolejny skok wyniesie cię wreszcie ku niebieskim zarodnikom. Możesz wziąć zarodnik, wykorzystując zdolności skoczne, albo - jeśli niedostatecznie je rozwijałeś, capnąć (klawiszem R) w przelocie, możesz go też strącić i wziąć stamtąd, gdzie upadł.

Dostawszy się na dół, trafisz na rozległe pole śluzu. Po jego przeciwległej stronie widzisz alkowę, z której bucha dym (para?). Wrzuć tam błękitny zarodnik i wróć przez śliskie pole. Pobliska rampa zawiedzie cię na wąski grzbiet, gdzie znajdziesz błękitny klucz. Użyj go do otwarcia wrót nieopodal alkowy.

Teraz łowcy 3 i 4 powinni uzyskać dojście do centralnego rejonu, gdzie są struktury pasożyta. W jednej z nich znajdują się trzy klucze, dzięki którym będziesz mógł otworzyć bramę przed łowcą nr 2. Od tej chwili możesz już dotrzeć do wszystkich nisz, gdzie umieszczałeś zarodniki; masz też dostęp do miejsc z zarodnikami i możesz - umieściwszy ładunki, gdzie trzeba, zwiać do punktu ewakuacyjnego, co kończy misję.

Ten poziom możesz ukończyć bez łowcy nr 1, ponieważ od rozpoczęcia misji i tak wszyscy są odtwarzani w Centrum Regeneracyjnym. Jeśli któryś z nich nie może dotrzeć do towarzyszy, a ty chcesz już mieć spokój, bo pozostali już czekają na ewakuację, każ mu wskoczyć do lawy - i czort z nim! Okrutne, ale skuteczne i szybkie. Łowcę numer 1 możesz uwolnić, niszcząc białą skałę z czarnymi pasmami nieopodal czerwonego klucza w rejonie 2 łowcy.



Misja dziesiąta

Znajdź i oddziel od pozostałych stwora produkującego mucus (rodzaj śluzu). Przytrzymaj go aż do przybycia statku. Ten poziom to wyścig z czasem - wody nieustannie przybywa.

Nie ma chwili do stracenia! Jeśli gdziekolwiek utkniesz - może dlatego, że zwlekałeś gdzie indziej - potrzebny jest ci klucz - zatopiono go pod wodą. Jeśli nie znajdziesz potrzebnego klucza, lepiej zacząć wszystko od początku.

Pierwsze pomieszczenie zamyka potężny głaz, za którym jest czerwona brama. W pobliskiej pieczarze, zamkniętej przez kolce są ogniostwory, z których jeden ma potrzebny ci czerwony klucz.

W sąsiednim rejonie są zielone wrota. Wysoko na prawo jest głaz zamykający drogę do jamy, gdzie rośnie zielona roślinka BZ. Nie omieszkaj jej wziąć, zarodnik będzie ci potrzebny później. Na lewo i w dole od wrót jest głaz, który możesz rozbić, używając wzmocnionej broni. Wewnątrz siedzi kupa wrogów - z których jeden ma zielony klucz.

Błękitna brama blokuje drogą do pomieszczenia za zieloną bramą - klucz do niej (błękitny) leży za kryształową blokadą na prawo od błękitnych wrót. Aby wysadzić w powietrze kryształy, w dole podnóża wzniesienia jest para pułapek kolczastych z roślinami wystrzeliwującymi zarodniki. Wyślij po nie łowcę posiadającego umiejętność osłaniania się tarczą.

Użyj tarczy, by bezpiecznie przejść przez tę pułapkę. Trafiwszy do wewnątrz, odwróć się do bramy plecami. Nadal będziesz mógł widzieć kolce, choć stoisz do nich zadem. Za każdym razem, gdy łowca znajdzie się w opałach - użyj tarczy. Kiedy kolce wreszcie opadną, wróć i rzuć się do ucieczki.

Pod sklepieniem jest roślinka, z której wyrastają niebieskie zarodniki. W przeciwległym końcu jaskini jest głaz, pod którym jest odbojnia. Użyj tarczy albo zdolności Stealth, by wymanewrować ten głaz i wysłać go w górę. Skocz na wąską kładkę i zestrzel zarodnik spod sufitu, używając broni miotanej (Spike weapon). Zjedź i weź zarodnik, a potem wróć przez te pułapki - możesz co prawda zostać i wymordować nieprzyjaciół, ale wtedy tracisz cenny czas.

Rozwal kryształy za pomocą BZ i przejdź krętą tubą, która zawiedzie cię do tunelu. Na jego końcu jest niebieski klucz. Wróć z nim i otwórz niebieskie wrota.

Na płaskowyżu jest ogromna horda nieprzyjaciół oraz ich domy. Tuż za wejściem znajduje się grupa skał, gdzie można urządzić niezłą zasadzkę. Posyłaj przodem najbardziej chybkiego łowcę i zwabiaj nieprzyjaciół do zasadzki.

Na jednej ze ścian obozu pasożytów znajduje się głaz, gdzie się czai stwór, o jakiego ci chodzi. Zwab go do niedalekiej kolczastej klatki. Trzymaj go tam aż do końca misji. Na tym poziomie lodowata woda podniesie się jedynie do poziomu podstawy okrągłej klatki, tym razem masz więc dostatecznie dużo czasu.

Misja jedenasta

Skieruj się najbardziej w lewo ku oddalonemu tunelowi. Na końcu następnej jaskini jest blokada z kryształów, które trzeba rozwalić za pomocą BZ (Binarnych Zarodników). Za nimi jest rozległy amfiteatr i dość kręte rurowate przejścia łączące platformy. Podążaj za wskazaniami znacznika, aż dotrzesz do miejsca, gdzie czai się potężny potwór. Nie jest tak straszny, jak się wydaje - ma dość miękkie podbrzusze. Gdybyś miał na zbyciu parę zarodników, akurat teraz byłby idealny moment na ich użycie. Jeśli nie masz, trudno - ale nie sprzedasz życia za darmo!

Przejmij kontrolę nad łowcą, który ma najpotężniejszy szpon - i ruszaj w bój. Otocz drania ze wszystkich stron - i do roboty. Jeśli któryś zacznie cienko prząść, przejmij nad nim kontrolę i odprowadź na bok; niech się pożywi innymi, mniejszymi stworkami. Misja zostanie wykonana, kiedy utłuczesz największego twardziela.

Znaleźć i zniszczyć kolonię stworów produkujących mucus.

Łowca 1 zaczyna na otwartej przestrzeni, gdzie jest roślina produkująca niebieskie BZ. Droga do niej jest zablokowana zbiorowiskiem kryształów. Kryształu nie da się rozwalić bez pomocy łowcy nr 2.

Ten zaczyna nieopodal rośliny z niebieskim BZ (oczywiście powinien wziąć zarodnik), okrągłej kolcowej pułapki i kupy wrogów na dokładkę. Rozwal głazy otaczające kolcową pułapkę, co ujawni zestaw odbojni - ścigający cię wrogowie wylądują na polu wybuszek.

Zanieś zarodnik na niedaleką rampę, szczyt której pokrywa śluz. Opuść zarodnik nieopodal szczytu i w razie konieczności ostrzelaj go dzirytami (spikes), aż się ześlizgnie na otwartą przestrzeń ku łowcy nr 1. Wróć rampą na dół, mijając pułapkę z kolcami.

Nieopodal płynie strumień wody, pod wysoką wieżą; na jej szczycie jest niebieski klucz; jeden z głazów na odbojnię, za pomocą której twój łowca może frunąć aż ku szczytowi - po klucz. Wracając przejdź na drogą stronę strumienia i dotrzesz do rejonu, gdzie zaczynał łowca nr 2. Naśladując drogę drugiego spróbuj doń dołączyć.

Rozwal kryształy i pokonaj hordę wrogów po drugiej stronie przejścia, zwabiając ich na pułapki albo wykorzystując pola wybuszek. Idąc dalej, natkniesz się na stwora posiadającego nowy rodzaj oręża - rozwalacz struktur genetycznych - Gene Distruptor. Za kolejnymi tunelami są czerwone wrota i czerwony klucz.

Trafisz teraz do hali, w której jest czworo drzwi. Wypuść na środkowe łowcę numer 4 (niech podąża za znacznikiem), z żółtym kluczem. Teraz możesz dotrzeć do ostatniej bramy i zniszczyć znajdujące się za nią struktury pasożyta.

Misja Dwunasta

Twoi łowcy muszą roznieść ostatnią redutę nieprzyjaciela.

Dwie różne ścieżki wiodą do czerwonych drzwi i do stwora mającego do nich klucz. Posiadłszy klucz, podążaj za znacznikiem do miejsca ostatniej utarczki. Natkniesz się tu na dwa gigantyczne stwory, strzegące pulsującej kolumny. Użyj mucusu i wal wedle woli. Być może uda ci się wplątać stwory we wzajemną walkę. Po ich zabiciu zniszcz pulsującą kolumnę.

I koniec!



Klasyka



■ Michał Łukasiewicz

Gry zaprezentowane poniżej to jedne z ciekawszych pozycji na rynku. Mimo wieku nadal potrafią wciągać, a często są lepsze od niejednego nowego produktu, których nazw (z litości) przytaczać nie będę. Ponadto każdą z gier przygotowano w polskiej wersji językowej tak, by wszyscy mogli się nią cieszyć. W serii znalazło się miejsce na gry wydane w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, jak dla tych - które premierę miały stosunkowo niedawno. Co więcej, niektóre tytuły nie były nigdy wcześniej sprzedawane w Polsce, więc są to niejako premierowe wydania.





Alien Nations



Jakiś czas temu na polskim rynku gier zagościł Alien Nations 2. Nie minęło wiele czasu, a osoby odpowiedzialne za eXtra Klasykę wydały pierwowzór tego tytułu. Czy warto się nim zainteresować? Z całą pewnością - tak!

Nie sposób nie zauważyć wyraźnych nawiązań do popularnych The Settlers. Alien Nations całymi garściami czerpie z najlepszych cech serii. Zapożyczone pomysły doprawiono tylko szczyptą własnej inwencji, a mimo to powstał znakomity program. Szczerze mówiąc, niezbyt przepadam za "osadnikami" w wykonaniu Blue Byte, ale ci, autorstwa JoWood, przypadli mi do gustu. Zaznaczam jednak, że jest to tylko moja opinia i nie każdy musi się z nią zgodzić.

Grę zaczyna interesujące intro nasączone dobrym humorem. Dowiadujemy się w nim o trzech nacjach: Amazonkach, Pimmonach oraz Sajikisach. Oczywiście późniejszy wybór każdej z ras wymusza nieco inny styl gry. O tym, że każda rasa wyposażona jest w odmienne budynki i własną kampanię - wspominać chyba nie muszę. Wśród naszych podwładnych wyróżnić można ponad 70 profesji. Przekwalifikowanie osadników wymaga wysłania ich do szkoły, gdzie poddani zostają swoistemu praniu mózgu. Co prawda po takim kursie osadnik nabywa wiedzę potrzebną do wykonywania nowego zawodu, jednak w tym samym czasie kompletnie zapomina o tym, co dotychczas robił. :-)

Grafika została wykonana z dużą starannością. Wystarczy tylko spojrzeć na budynki: wyglądają niemal perfekcyjnie i mają swój unikalny styl. W moich oczach, budowle z The Settlers 3 wypadają blado przy tych z AN. Nieco lepiej mogłyby za to wyglądać wszelkie akweny wodne, ale to da się przeboleć.

Reasumując, Alien Nations to coś więcej niż klon The Settlers. **To kolejna bardzo dobra gra strategiczna, choć niepozbawiona wad (a czy są gry bez wad?) i w pewnym stopniu wtórna. Mimo to warto wymienić jeden portret Chrobrego na DVD-box z grą.**



Wydawca: **JoWood**
Wymagania sprzętowe **P 233, 32 MB RAM, Windows 9x, CD ROM x4, 130 MB HDD, karta graf. zgodna z DirectX**



Colin McRea Rally

Swego czasu była to najlepsza samochodówka, jaką można było znaleźć na sklepowych półkach. Minęło kilka lat: Codemasters przygotowuje się do wydania trzeciej części; mimo to "jedynka" wciąż jest grywalna, choć obecnie jej grafika nie umywa się do tej, jaką prezentują najnowsze programy - aż trudno uwierzyć, że gra korzysta z potencjału drzemiącego w akcelaratorach 3D. Ale mniejsza o grafikę. Do wyboru mamy 8 licencjonowanych aut, m.in. subaru imprezę, forda escorta, renault maxi megane. Możemy się ścigać w takiej samej liczbie dostępnych rajdów rozgrywanych w różnych państwach: począwszy od słonecznej Korsyki, poprzez Grecję, Nową Zelandię, Australię, Indonezję, Wielką Brytanię, a na zaśnieżonej Szwecji i rajdzie Monte Carlo skończywszy. Wyścigi toczyć będą się na różnego rodzaju nawierzchniach, a na dodatek w zmiennych warunkach atmosferycznych. Oczywiście oba te czynniki mają wpływ na zachowanie auta. Zupełnie inaczej prowadzi się pojazd na asfalcie i przy bezchmurnym niebie, a całkowicie inne wrażenia towarzyszą jeździe na mokrym szutrze.

Olbrzymim plusem produktu jest obecność prawdziwych nazwisk znanych kierowców rajdowych. Inną ciekawostką jest Szkoła Jazdy, gdzie początkujący kierowcy nabiorą wprawy i posiądą wiedzę niezbędną, by osiągnąć zadowalające rezultaty w mistrzostwach. Przygotowano również tryb gry wieloosobowej. Mogą z niego korzystać nie tylko "usieciowieni". Istnieje opcja umożliwiająca rywalizację dwóm osobom na jednym komputerze. W zasadzie to nie jedna opcja, ale aż trzy! Możemy bowiem ścigać się z kolegą na zmianę, a także w dwóch wariantach podzielonego ekranu. Pierwszy z nich polega na tym, że samochód przeciwnika jest tylko tzw. "duchem", czyli możemy przez niego przenikać. Druga opcja 'split screen' to bezpośrednia walka, w trakcie której może dojść do zderzenia samochodów.

Na koniec muszę jeszcze pochwalić autorów za świetnie wykonane menu. Dla mnie, jest ono od dawna wzorcowe, i jak dotąd żadne inne nie przypadło mi aż tak bardzo do gustu. Jak pozostałe pozycje z eXtra Klasyki, tak i Colin McRea Rally został spolszczony. Głos pilotowi podłożył Jacek Rathe, który na co dzień uprawia ten sport.





Powtórki wyglądają bardzo efektownie.

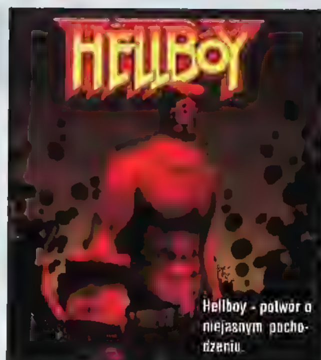
Wydawca: **CodeMasters**
Wymagania sprzętowe: **P 166, 16 MB RAM, Windows 9x, karta dźwiękowa, karta 3D 4 MB**

Nie całkiem stare, ale zawsze jare.





Hellboy



Hellboy - potwór o niejasnym pochodzeniu.

Biuro Ochrony do Spraw Zjawisk Paranormalnych zatrudnia wielu dziwnych agentów. Jednym z nich jest tytułowy Hellboy - olbrzymia istota o krwisto-czerwonej skórze. Hellboy ma też ogon, szczątki rogów, a jego prawa ręka potrafi powalić niejednego wroga. Właśnie z racji tych niecodziennych cech nasz bohater otrzymuje najpoważniejsze w swej karierze zadanie - wraz z niejaką Sarą Courteville ma odbyć podróż do Czechosłowacji, by tam zająć się poszukiwaniami innego agenta Biura, Petera Johnsona, który od dłuższego czasu nie kontaktuje się z bazą. Niestety już



na samym początku gry okazuje się, że Johnson...

Tak pokrótce przedstawia się fabuła całkiem niezłej gry rodem z francuskiego Cryo. Bazuje ona na znanym komiksie Mike'a M'gnola pod tym samym tytułem. I o ile do fabuły zastrzeżeń żadnych nie mam, to drobnych potknięć nie uniknęto. Przede wszystkim kontrolą poczynań Hellboya jest znacznie utrudniona przez nieporęczną kamerę. Zamiast "śledzić" każdy krok naszego potworka, programiści sprawili, że ta stoi w miejscu, a zmienia swe położenie tylko wówczas, gdy wchodzimy na jakiś nowy obszar. Moje wątpliwości budzi także system poruszania się po schodach - przykładowo będąc wpół drogi nie możemy zawrócić i zejść. Musimy grzecznie poczekać, aż Hellboy dojdzie na szczyt - i dopiero wówczas nakazać mu zejść. Na plus zaliczam za to niesamowity nastrój grozy towarzyszący rozgrywce, a w szczególności tworzącą go muzykę. Także grafika jest niezła. Ogólnie rzecz ujmując, jeśli podobał się wam Devil Inside - i Hellboy'em nie powinieneś gardzić.

CD-Projekt dobrze uporał się z procesem lokalizacji gry, choć na pewno mogło być lepiej - aktorzy nie za bardzo wczuli się w role.

Wydawca: **Cryo Interactive**
Wymagania sprzętowe: **P II 233, 32 MB RAM, 400 MB HDD, Windows 9x/2000, karta graf. zgodna z DirectX**



Millennium Racer

Pamiętacie Wipeout 2097/XL? Millennium Racer zapewnia jeszcze lepsze wrażenia. Zadanie jest teoretycznie proste: kierując futurystycznym (bardzo!) pojazdem, musimy wygrywać kolejne wyścigi, by dzięki brawurowej jeździe zwiększyć przepustowość Sieci - ta jest bowiem głównym obiektem pożądania ludzkości w trzecim milenium - stąd też tytuł. W praktyce jednak okazuje się ono bardziej skomplikowane. Otóż nie dość, że przeciwnicy cechują się niezłym AI, to trasy zaprojektowano w taki sposób, że najmniejszy błąd może skończyć się podróżą w otchłań, a w rezultacie utratą cennych sekund, których odrobienie jest jeszcze ryzykowniejsze.

Grafika prezentuje się, jak na tytuł "klasyczny", bardzo dobrze. Wygląd torów oceniam pozytywnie, choć te z dużo starszego Wipe-



outa są zdecydowanie bardziej widowiskowe. Wszelkie animacje to prawdziwa uczta dla oczu (chodzi tylko o ich płynność, bo o motion capture kierowcy możecie zapomnieć), co bezpośrednio przekłada się na grywalność produktu. Rozgrywce towarzyszy całkiem przyjemna muzyka zapisana na płytce CD Audio, więc nie będzie problemu z jej odtwarzaniem we wieży stereo.

Biorąc pod uwagę "polskość" i cenę gry, pozostaje mi tylko zachęcić was do jej kupna. A dla osób z dostępem do Internetu wieloosobowe turnieje będą niezapomnianymi chwilami. I oby tylko chwilami: tepsa czuwa. :-)

Wydawca: **Cryo Interactive**
Wymagania sprzętowe: **P 200 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 9x**



TOCA 2 Touring Cars





TOCA to realnie istniejące wyścigi aut turystycznych. Kilka lat temu Codemasters postanowił przenieść je na ekrany komputerów. Efektem była bardzo udana TOCA Touring Car Championship. Niedługo potem na rynek wkroczyła jej następczyni - TOCA 2. Znów minęło troszkę czasu, a CD-Projekt postanowił tę grę wydać jako "ekstra klasyk". Krok jak najbardziej słuszny - zatem warto przyjrzeć się bliżej tej pozycji serii.

W grze mamy możliwość wcielenia się w zawodowego kierowcę oraz poprowadzenia 16 licencjonowanych samochodów. Ich modele wykonano - jak na ówczesne warunki - z bardzo dużą dbałością o detale. Większość pojazdów z pewnością znacie nawet z polskich dróg. Są to, przykładowo: ford mondeo, peugeot 406, renault laguna, nissan primera. Oczywiście wszystkie auta zostały odpowiednio przygotowane do udziału w wyścigu tej rangi. Szczegółowy opis parametrów wszystkich maszyn znajdziecie w menu Informacje. Tam też możecie przyjrzeć się - rozłożonym na czynniki pierwsze - torom. Przy okazji posłuchacie cennych rad, które potem można zamienić na dobrą lokatę w klasyfikacji końcowej. Poza tym w Informacjach zamieszczono krótkie notki na temat znanych kierowców.

Autorzy "przyrządzili" aż 7 różnych trybów gry. Oprócz wszędobylskich Mistrzostw oraz Próby Czasowej, w TOCA uświadczyć można Pojedynczy Wyścig, Trening na torze testowym oraz, co nie powinno dziwić, Multiplayer. Ponadto mamy szansę na podnoszenie swych umiejętności poprzez ściganie się z własnym "duchem". A skoro już o tym mowa - muszę przyznać, że tryb ten jest jednym z najbardziej irytujących. Kiedy po raz n-ty próbujesz pobić samego siebie, a skutki tego są raczej mizerne, zaczynasz zastanawiać się, czy widmo aby na pewno było prowadzone przez ciebie. Po kilkunastu podejściach lepiej oddalić się od komputera na bezpieczną odległość, bo gwarancja nie obejmuje uszkodzeń z winy użytkownika. ;-)


W TOCA możemy edytować wygląd samochodów

Czas na kilka uwag końcowych. Pierwsza z nich to śmieszna literówka w Helpie gry: Pomoc techniczna Dodemasters. Czyżby CD-Projekt zapomniał, kto jest autorem lokalizowanej przezeń gry? Inną znalazłem na płytce. Po wewnętrznej stronie dysku widnieje napis "TOKA 2". Niestety na tym nie koniec moich wątpliwości. Jakość polskiej wersji gry nie stoi na poziomie, do jakiego przyzwyczaił graczy CD-Projekt. W niektórych trybach spotykamy angielskie 'Go' czy 'Checkpoint' - zamiast ich polskich odpowiedników. Na końcu wspomnę o pliku ReadMe. Otóż jedyne, co w nim znalazłem, to notka 'no text'. Sądzę, że w oryginalnej wersji językowej było tam nieco więcej treści, więc jeśli już naprawdę zabrakło czasu na jej tłumaczenie - można było zwyczajnie pozostawić angielski tekst.



Wydawca: **CodeMasters**
Wymagania sprzętowe: **P 200, 32 MB RAM, Windows 9x, karta dźwiękowa, karta 3D 4 MB**

USagiego subiektywnie potraktowanej historyi FPP-ów część druga

Od Unreala do... końca?

by USagi, featuring Shiro

Minęło kilka miesięcy od pojawienia się części pierwszej subiektywnej historyi FPP. Doprowadzono ją do roku 1998 - zachwycałem się m.in. Doomem, Quake'iem, Thiefem- tytułami niewątpliwie przełomowymi tak dla gatunku, jak wielu z nas, odbiorców. Wtedy też zapowiedziałem pojawienie się części drugiej historii, która miała ukazać się niemal natychmiast po tamtej. Jej stworzenie napotkało jednak na problem, jakiego nie przewidziałem: dobór tytułów. Czasy się zmieniły i w zasadzie każdy kolejny first-person shooter jest propozycją ciekawą. Dlatego też poniższy ranking jest jedynie subiektywną propozycją tytułów dla mnie najznamienitszych. A teraz do rzeczy, przedstawienie czas zacząć!...

Unreal Tournament

Epic/Infogrames/1999

Tajemnicą poliszynela jest, że tryb multiplayerowy Unreala był raczej słaby. Fakt ten jednak, co ciekawe, wpłynął mobilizująco na firmę Epic, która postanowiła pokazać konkurencji (czyt. id), że jest w stanie stworzyć Unreal, jaki mógłby konkurować z zapowiedzianym przez id Quake III Arena. Tak powstał Unreal Tournament - jeden z najlepszych FPS-ów sieciowych i zarazem kolejny dowód wielkości świata Unreal. Tryb single player w UT jest równie prosty jak ten w QIIIA i sprowadza się do sprawdzania swoich możliwości we wszelkiego rodzaju botmatchach. Tryb multiplayer postawi w miejsce botów żywych graczy. W grze mamy do wyboru aż pięć różnych trybów multiplayerowych. Pierwszy z nich to oczywiście nieśmiertelny klasyczny deathmatch. Kolejne to Capture the Flag (CTF), polegające na wykradzeniu flagi z bazy przeciwnika i przeniesieniu jej do własnej; Challenge, czyli walka, w której punkty liczone są na podstawie trudności stragowania; Domination, nakazujący zajmować punkty strategiczne na mapie i zarazem nie dopuszczać do zajmowania ich przez przeciwników; wreszcie najciekawszy chyba tryb w grze - Assault, czyli konieczność wypełnienia określonego celu przez jeden team, podczas gdy drugi robi wszystko, by do tego nie dopuścić (poniekąd prządek gier typu Counter-Strike). Plansze w UT są bardzo zróżnicowane, nieodmiennie jednak - przepiękne. Możemy zatem walczyć na i w rozpędzonym pociągu, ale również na asteroidach, jaskiniach, w katedrach.... Do dyspozycji mamy również całkiem niezły arsenał efektywnej broni, zaczynając od takich pukawek jak enforcer (zwykły pistolet), poprzez pistolet plazmowy, wyrzutnię dysków, wyrzutnię rakiet czy snajperkę, a kończąc na wynalazkach typu redeemer - pojedynczej rakiecie kierowanej o ogromnym promieniu wybuchu. Oprócz tego każda broń ma primary i alternate attack. Nic dziwnego więc, że po dziś dzień Unreal Tournament jest przez wielu uważany za jeden z najlepszych, o ile nie najlepszy FPS multiplayerowy; a świat jego wyznawców wciąż ma się znakomicie.

Unreal

Digital Extreme/1998

Pamiętam, jak gem zachwycał się tą [illegible] [do tej [illegible] zachwyca :P gem]; że taka wspaniała grafika, że [illegible], że takie magiczne plansze... Nie wierzyłem, dopóki [illegible], wtedy zaś zakochałem się w Unrealu jak on. Pod względem grafiki była zdecydowanie najlepszym spośród wszystkich ówczesnych FPS-ów [co więcej - nadal jest w czołówce - gem], zaś ambientowa muzyka doskonale współtworzyła klimat tych ogromnych, zupełnie niezwykłych plansz. Unreal to pozycja, w którą można grać nie tylko po to, by ją skończyć, ale po prostu po to, by zachwycać się tym rzeczywiście nierzeczywistym światem! Co się zaś tyczy naszych wrogów: cechowała ich niezwykła jak na tamte czasy AI. Dzięki niej Skaarjowie potrafili wielokrotnie nas zaskoczyć: uciekając przed nami, wciągając w pułapki, nawet udając martwych! Broni do eksterminowania tych sprytnych bestii było sporo i choć większość z nich aż nazbyt wymyślna, jednak każdą z nich z nich wyposażono w tryb strzału alternatywnego, zwykle o zupełnie innym efekcie. Scenariusz wreszcie: gracz wciela się w przestępcę uwięzionego na statku Vortex Rikers, który rozbija się na dziwnej planecie. Tam dowie się, że jest oczekiwanym przez zniewolonych Nali bohaterem z gwiazd... Słowem: w Unrealu, drogi graczu, czeka na ciebie jedna z najpiękniejszych przygód twojego życia!...

Quake III Arena

id Software/2000

Po znakomitej jedynce i tylko [illegible] dwójce firma id Software postawiła wszystko na jedną kartę - i wydała Quake'a przeznaczonego [illegible] dla graczy z możliwością gry w Internecie. [illegible], z perspektywy czasu wiemy, że był to krok [illegible], wtedy jednak... Arena, bo o niej mowa, [illegible] tylko przypadła do gustu wielu [illegible] poprzednich Wstrząsów, ale także pozyskała dla sprawy Quake'a wielu nowych, dzięki czemu sceny QIIIA i QIIITA należą do największych w Sieci! Nic dziwnego - przygotowano je z niebywałą wręcz dokładnością, poczynając od cudownego engine'u walk sieciowych, a kończąc na niezwykle dokładnej grafice i animacjach. W grze otrzymujemy 26 mocno zróżnicowanych plansz (od gotyckich zamków po wnętrza statków kosmicznych i zawieszone w kosmosie "trampoliny"), na których możemy się sprawdzić zarówno w trybie single player, jak i multiplayer. Co do rodzajów rozgrywki - są cztery. Pierwszy, Tournament, to turniej, w którym wygrany pozostaje na ringu - na nim musi walczyć z kolejnym chętnym do tronu. Drugim trybem jest ultraszybki Deathmatch. Nie mogło zabraknąć także miejsca na Team Deathmatch, w którym zawodnicy podzieleni są na dwie zwalczające się drużyny, oraz Capture the Flag, w którym trzeba wykraść flagę z wrogiego obozu i przenieść ją do swojego. Niewątpliwą atrakcją QIIIA była możliwość wyboru naszego avatara spośród aż 32 postaci (wśród nich znaleźć można np. biegające oko!). Sama gra polega na miotaniu się po planszach w poszukiwaniu przeciwników, "znajdziek", apteczki, pancerzy, ammo i naturalnie coraz lepszych pukawek: m.in. shotguna, wyrzutni rakiet, railguna czy plasma guna... Przy okazji - jeżeli ktoś nie czuje się na siłach, by pojedynkować się z innymi graczami (słabe łącze albo umiejętności), zawsze może pograć z botami; gra ta jednak ze względu na niezbyt wyrafinowane zachowanie botów stoi na niskim poziomie, nie jest zbyt ciekawa. I jeszcze jedno: po dziś dzień engine QIIIA i QIIITA należy do najchętniej licencjonowanych silników graficznych...

Soldier of Fortune

Raven/Activision/1999

Gdybym już na wstępie napomknął, że twórcami SoF jest Raven Software, on sam zaś powstał na bazie engine'u Quake II, wielu z was nie musiałoby dalej czytać. Raven, od powstania Heretica współpracujący z id Software, nigdy przecież nie zrobił gry FPP, która nie byłaby przynajmniej dobra. Tym razem zaś mamy do czynienia z pozycją naprawdę nadzwyczajną! W SoF wcielamy się w najemnika Johna Mullinsa, którego zadaniem jest - dla odmiany - uratowanie świata przed zagładą. Tym razem zagrożenie nadchodzi ze strony organizacji terrorystycznej, która zdołała wykraść cztery głowice atomowe. W ich poszukiwaniu zwiedzimy właściwie cały świat: od Nowego Jorku, przez Rosję, Bałkany, Japonię, by skończyć w zamku w Niemczech. Pierwszym atutem SoF jest naprawdę niezła grafika oraz niezwykła wręcz dbałość o szczegóły tak obiektów (budynki, samochody), jak postaci. Drugi ogromny plus należy się grze za konstrukcje map. Mimo liniowości (niestety) ich wykonanie nie pozostawia nic do życzenia, zwłaszcza w przypadku tej bombardowanego miasta, gdzie naprawdę czuje się klimat wojny... Co do samej rozgrywki: 26 zróżnicowanych poziomów, wielu przeciwników, których strój i kolor skóry są adekwatne do części świata, w jakiej wykonujemy misję, kilkanaście rodzajów mniej lub bardziej rzeczywistych broni (których używanie zostało ograniczone w taki sam sposób jak w Deus Ex: mamy bowiem kilka slotów, które możemy wypełnić bronią, z tym że niektóre z nich zajmują więcej niż jeden slot). Wreszcie najmocniejszy atut SoF: realistyczne efekty postrzałów, umożliwiające nawet odstrzeliwanie kończyn! I w całym tym bogactwie jeden minus: ograniczona AI, przez co gracz posługujący się sprawnie snajperką może bez większego problemu wyczyścić większość plansz kampanii single player...

Aliens versus Predator

Fox Interactive/[illegible]/1999

Aliens vs. Predator, jeśliby [illegible] w największym skrócie - to [illegible], możliwość grania jedną z trzech ras, wspaniała grafika i... jeszcze raz klimat! Dzięki pierwszemu i ostatniemu AvP jest jednym z trzech FPS (obok Half-Life'a i Undying), w którym naprawdę się bałem! Ale dość reminiscencji; zajmijmy się samą grą. Jak już wspomniałem, do wyboru mamy jedną z trzech ras: możemy grać jako człowiek - colonial marine, kenomorph - obcy lub predator - łowca. Każda z nich ma unikalne cechy. W ten sposób otrzymujemy trzy tryby gry, trzy różne klimaty, trzy zupełnie inne spojrzenia na jeden konflikt, słowem: w praktyce trzy odmienne gry! Warto także wspomnieć jeszcze o dwóch rzeczach: jednej pozytywnej, drugiej - nie bardzo. Ta pierwsza to naprawdę niezłe pojedynki multiplayer; w nich każdy może wybrać odpowiednią profesję. Ta druga - znacznie mniej pozytywna, dotyczy gry single player: otóż w grze nie ma typowych in-game save'ów, co powoduje, że ginąc skazujemy się na powtarzanie poziomu od początku. Dzięki temu gra z pewnością staję się trudniejsza, ale przy okazji także bardzo [baaardzo - gem] frustrująca...

Deus Ex

Ion Storm/2000

Przede wszystkim - Deus Ex nie jest [illegible] sensu stricte, to [illegible] bardzo udane połączenie idei FPS z RPG. Główną postacią DX jest J.C. Denton, [illegible] pracujący w organizacji zwanej UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition). Naszpikowany najnowszymi osiągnięciami cybernetyki i nanotechnologii (z możliwością modernizowania podczas gry) wykonuje kolejne misje, w których celem jest odnalezienie Ambrosii, odtrutki na zarazę, która opanowała świat. Jak na grę - było, nie było RPG - prócz przedstawionego właśnie wątku głównego, DX ma wiele misji pobocznych, których wcale nie trzeba wykonywać, lecz - jako że każda z nich jest sowicie nagradzana doświadczeniem i przedmiotami - warto to robić. DX jest również nieliniowa: ma trzy zakończenia, do których prowadzi bardzo dużo dróg. Z gier role-playing pochodzi także opcja wyboru, dzięki której gracz może przyjąć preferowany styl gry: od mastah-killah, ścierających się w boju z armiami przeciwników, po hakera omijającego niebezpieczeństwa sprytem i wiedzą! Roleplayowy rodowód ma także doświadczenie zbierane za wypełnianie zadań i następnie rozdawane między różne umiejętności (informatyka, karabiny, pistolety itp.). Ważne jest też wreszcie to, że DX jest grą, w której zastosowano strefy trafień naszego bohatera! W zależności od tego, gdzie będziemy postrzeleni, różny będzie tego efekt, np. mając postrzelone nogi, będziemy zmuszeni czołgać się... Kolejny ciekawy pomysł to ograniczenie pojemności plecaka - teraz noszenie karabinu snajperskiego, ciężkiego karabinu maszynowego, shotguna, amunicji do nich i dodatkowo kilku apteczek graniczy z cudem! :)

Słowem: DX jest jednym z wyjątkowych FPP, w którym nie chodzi o przebijanie się przez tysiące przeciwników, ba - czasem jest to wręcz niewskazane! Jest grą, w której trzeba przystanąć, pomyśleć, przypomnieć sobie wcześniejsze rozmowy... Właśnie dlatego Deus Ex zasługuje na uwagę...

Clive Barker's Undying

Dreamworks/Electronic Arts/2001

Horror w FPP nigdy nie miał się zbyt dobrze. Można wprawdzie za udane uznać Catacomb Abbys i Nitemare 3D, jednak pojawiające się później bardziej lub mniej mroczne gry FPS jedynie wykorzystywały elementy grozy (osamotnienie, mrok), by wzmocnić klimat gry. Kiedy jednak przestaliśmy - tak na dobrą sprawę - wierzyć, że kiedykolwiek taka gra powstanie, pojawił się Undying firmowany nazwiskiem pisarza horrorów/powieści, scenarzystę i reżysera filmów grozy - Clive'a Barkera (autora m.in. "Hellraisera"). Już sama historia Undying, jak na pisarza i scenarzystę przystało, jest wcale ciekawa: nasz bohater, uczestnik pierwszej wojny światowej, Patrick Gallowey, dostaje list od Jeremiaha Convenanta, czyli człowieka, którego niegdyś ocalił podczas jednej z bitew. W liście Jeremiah prosi swojego wybawcę, aby jak najszybciej pojechał do jego dworku - ponieważ dzieją się tam naprawdę straszne rzeczy. Już na miejscu, zaopatrzony w pistolet i w magiczny kamień, Patrick dowie się, że aby rozwikłać tajemnicę rodu Convenantów, zmuszony będzie przemierzyć znacznie dłuższą drogę niż tylko przez wspomniany dwór, m.in. zawita w innym wymiarze pod nazwą Onerois czy cofnie się do przeszłości, by zmienić bieg wydarzeń i... W każdym razie czeka nas wiele niespodzianek zarówno miłych, jak i niemiłych. Do tych pierwszych należy broń - zarówno ta konwencjonalna, jak ta niezupełnie - np. magiczna kosa czy tybetańskie działo oraz... czary, m.in. pozwalający widzieć rzeczywistość taką, jaka jest naprawdę... Do tych drugich natomiast należą wrogowie: od najbardziej niezwyczajnych wyjców (howler), poprzez szalonych mnichów aż do potworów z zaświatów! Jednak najmocniejszym atutem gry Undying jest klimat, który - wierzcie mi, naprawdę potrafi zjeżyć włos na głowie... Słowem: pierwszy i naprawdę udany horror/groza/gore FPS na PC!

No-one Lives Forever

Fox Interactive/2000

No-one Lives Forever na uwzględnienie w naszym spisie zasłużył z kilku przynajmniej względów. Pierwszym jest nieprawdopodobnie atrakcyjna fabuła, pozostająca - swoją drogą - w ścisłym związku z elastycznością ludzkich [illegible]. NOLF wciela nas w postać Jamesa Bonda w spódnicy - przeuroczej Cate "Lisicy" Archer, agentki UNITY mierzącej się w nierównym (aż do finału) boju z międzynarodową organizacją terrorystyczną - H.A.R.M. Jej misje, wypełniane w najprzeróżniejszych zakątkach świata, stanowią dla nas kolejne niezwykle zróżnicowane etapy tej gry. Przyjdzie nam przemierzać i śniegi, i podzwrotnikową dżunglę, akcja będzie także toczyć się w samolocie, w powietrzu (bez spadochronu!), na pokładzie zatopionego statku i w rozpędzonym pociągu, wreszcie... nie, nie zdradzajmy wszystkich niespodzianek. Niewątpliwym atutem NOLF-a jest także bogactwo rekwizytorni: od całej masy upgrade'owalnych broni (dzięki czemu możliwe jest np. strzelanie z kałasznikowa wyposażonego w lunetę), po całe mnóstwo "bondopodobnych" gadżetów: aparat fotograficzny z zoomem, filtr podczerwony i wykrywacz min w okularach, wytrych uniwersalny i zarazem zatrute ostrze w spince do włosów, miniaturowy palnik w zapalniczce, osobista wyciągarka w klamerce paska czy ładunki wybuchowe w szminkach to tylko niektóre z pomysłów z Fox Interactive. Atutem jest również to, że w trakcie gry pojawiają się misje "thiefopodobne", a więc "bezalarmowe" i - od czasu do czasu - istnieje konieczność zastanowienia się, co zrobić, by iść dalej. Wspomnieć należy wreszcie o znakomitych przerywnikach filmowych i nade wszystko przemożnym feeling z lat 60, dzięki czemu NOLF może z dumą nosić miano jednego z najbardziej filmowych i jednego z najlepszych, jeśli nie najlepszego (moim skromnym zdaniem, naturalnie), FPS-owego trybu single player!

Serious Sam

Croteam/2001

Twórcy gier uparli się, że w przyszłości rasa ludzka będzie mieć poważne kłopoty z kosmitami, którzy planują inwazję na Ziemię. Na szczęście równocześnie proponują remedium na kłopoty, w tym przypadku - Sama "Seriousa" Stone'a, jednoosobową armię, która wysłana w przeszłość zapobiegnie późniejszej inwazji... Znalazłszy się w starożytnym Egipcie, nasz heros weźmie się z upodobaniem do tego, co potrafi robić najlepiej - niszczeniem materii ożywionej w każdej jej kosmiczno-paskudnej postaci! W tym celu służyć mu będzie 9 rodzajów broni, w tym rewolwery, strzelby, minigun, a także przenośne działko laserowe czy... armata! Banalne? Nie, wspaniale proste i wspaniale wciągające! Niewątpliwym plusem Serious Sama jest moc autorskiego engine'u Croteam, dzięki czemu wygląd plansz jest po prostu imponujący! Nie wierzycie? Przyjrzyjcie się jakiejkolwiek budowli egipskiej, spójrzcie w niebo, po czym wskoczcie do wody - grafika w SS jest po prostu rewelacyjna! Kolejnym plusem gry są kwestie mówione bohatera (ze słynnym już 'Aaaa yourself!'), które przywodzą na myśl dawnego króla - Duke'a Nukem! Wspomnieć też wreszcie należy o trybie multiplayer, zwłaszcza zaś zupełnie niezwykłym cooperative'ie, który jest gwarantem zabawy na wiele godzin... Podsumowując: Serious Sam tak naprawdę nie wnosi niczego nowego do gatunku FPS. To prosta rzeźnia a la Doom plus dowcip a la Duke Nukem plus grafika na miarę XXI wieku! Słowem: zabójcza mieszanka gotowa, by rzucić na kolana każdego maniaka FPP. A pomyśleć, że SS powstał jako demo engine'u...

Operation: Flashpoint

Bohemia Interactive/Codemasters/2001

I kolejna gra, którą - w gruncie rzeczy - z głównym nurtem FPS-ów łączy jedynie celownik pośrodku ekranu. Akcja Operation: Flashpoint rozgrywa się w 1985 roku na wyspach archipelagu Everon. Stacjonujące tam jednostki NATO zostają zaatakowane przez rosyjskie siły wojskowe. Rząd rosyjski zaprzecza, jakoby miała to być akcja inspirowana przez Moskwę. Sytuacja grozi przerodzeniem się zimnej wojny w kolejną, trzecią wojnę światową... Tyle o fabule, teraz kilka słów o grze. Najważniejszym jej elementem jest niesamowity wręcz realizm! W grze obowiązują na tyle wierne symulacje rzeczywistości (śmierć od jednej kuli, zmęczenie, dźwięki, bronie, prawa fizyki), że zmodyfikowana wersja gry służy jako Virtual Battlefield System do szkolenia amerykańskich wojsk! Kolejną rzeczą jest interaktywność ze światem, m.in. możliwość wykorzystania dowolnego z napotkanych pojazdów: samochodów, wozów pancernych, czołgów, a nawet śmigłowców! Jeśli zaś o tryb multiplayer idzie, jasne już na pierwszy rzut oka jest to, iż gra tworzona była z myślą o online. Dzięki temu wirtualne pole bitwy nie jest już częścią naszych marzeń. Dodam jeszcze, że gra jest ulepszana przez producentów praktycznie non stop i co chwila ukazują się nowe poprawki, nie tylko korygujące niedociągnięcia, ale i dodające do i tak niemałej już puli nowe bronie oraz pojazdy (w tej chwili tych ostatnich jest już ponad dwa razy więcej niż w momencie wydania gry) czy innowacje, takie jak np. namierzanie laserowe (śmigłowiec Kiowa, jeden z nowych pojazdów, ma działko laserowe oświetlające cele dla bomb zrzucanych z A-10...). Atutem Flashpointa jest wreszcie elastyczny engine oraz edytor misji, które spowodowały wylew nowych map tworzonych przez graczy. Miejmy też nadzieję, że dane nam będzie doczekać obiecanych przez Bohemia Interactive Studios narzędzi developerskich - wtedy bowiem zacznie się zalew zapowiedzianych już modów!...

Medal of Honor: Allied Assault

Electronic Arts/2002

Lądowanie w Normandii, żołnierze piechoty wyskakują z barek, dzięki którym dostali się na brzeg. Zaczyna się bieg o życie, gdyż do plaży dotrze jeden z pięciu. Dziesiątkowani strzałami z niemieckich bunkrów, oślepieni dymem z rozpryskujących się wkoło pocisków moździerzowych... biegną w stronę plaży... Prawda historyczna i zarazem znakomicie skonstruowana misja w jednym z najlepszych singleplayerowych FPS-ów Medal of Honor: Allied Assault. To nie jest bezmyślna młócka: tu rzeczywiście boisz się przeciwników, unikasz zasadzek, musisz dbać o ludzi i o siebie... Jedynymi zastrzeżeniami, jakie można żywić w stosunku do MoH:AA, są wszechobecność i wszechmoc skryptów (nieważne, jak bardzo się starasz - jeśli twój partner miał zginąć - zginie) i respawny wrogów, których naprawdę czasem jest za dużo. Wady te nie są jednak w stanie zniweczyć bardzo dobrego wrażenia, jakie od początku do końca sprawia stojący na bardzo wysokim poziomie tryb single player. Podobną jakością szczycić się może grafika: uszczegółowienie, wykończenie detali (choćby różne numery tej samej - pozornie - broni!)... Niestety w przeciwieństwie do RtCW, walki w Internecie trącą sztampą. Przyczyn tego stanu rzeczy należy upatrywać w zupełnie standardowych trybach gry i niewielkiej dynamice sieciowych pojedynków. Tak więc: jeżeli chodzi o multiplayer, gra niewątpliwie odstaje od wielkiej trójki, czyli QIIIA, UT i CS, jednak w single playerze Medal of Honor jest jednym z najlepszych FPS-ów, jakie kiedykolwiek pojawiły się!

Return to Castle Wolfenstein

Gray Matter/Nerve/id Software/2001

Panowie z id Software długo kazali nam czekać na kontynuację pełnoprawnego FPS-a - Wolfensteina 3D. Wreszcie jednak stało się - pod koniec września roku 2001 pojawił się test multiplayer z mapą beach, dzięki której gracze z całego świata mogli stawić czoło klasyce w zupełnie nowym wykonaniu! Tryb single player, tworzony przez Gray Matter, opowiada historię B.J. Blazkowicza i jego misji bojowych dla O.S.A. (Office of Secret Actions), mających na celu m.in. zapobieżenie planom Heinricha Himmlera wskrzeszenia dawno zniszczonego demona czy stworzenia dzięki manipulacjom genetycznym armii superżołnierzy! Przeszkadzać w tym będą, jak w oryginale sprzed lat, wszelkiego rodzaju żołnierze nazistowscy - od najprostszych szeregowców Wehrmahtu, przez kobiety służące w elitarnych oddziałach SS, aż po Uebermenschen i... szkielety chroniące się w ciemnych kryptach. Niestety, jakkolwiek brzmi to bardzo ciekawie, mniej więcej w okolicach trzeciego epizodu gra przestaje bawić. Początkowy zachwyt nad przepiękną grafiką i niezłymi efektami dźwiękowymi ustępuje miejsca znudzeniu. Na szczęście tryb mutliplayer RtCW jest diametralnie odmienny! Już beach (a więc wspomniana plansza testowa) zachwyciła wszystkich sposobem prowadzenia walki. Bazuje on na starym pomyśle teamowego Assault, do wyboru jednak mamy aż cztery profesje (żołnierz, inżynier, porucznik i medyk), z których każdą charakteryzują i wady, i zalety, np. medyk jest w stanie leczyć siebie i towarzyszy, lecz rozpoczyna grę z mizerną ilością amunicji. Również zadania, jakie wykonujemy w ramach starć, są różne: zdobywanie miasta (w gruncie rzeczy Capture the Flag), konieczność wykradzenia przedmiotu z bunkrów (Objective) czy wysadzenia wrażego punktu strategicznego obiektu. Gdy zaś dorzucić do tego, że niemal równocześnie z grą wydano narzędzia pozwalające tworzyć własne, które nie ustępują wcale tym firmowym, nie może dziwić, że rozkwit w światku wielbicieli multiplaya w RtCW zdaje się bez granic!

NEWS

Kiedy U2 i UT2?

Data wydania oczekiwanego niemal przez wszystkich graczy Unreal 2 została początkowo przełożona na 21 czerwca. Obecnie mówi się, że druga część Nierzeczywistego pojawi się na Gwiazdkę... Na pociechę dodam, że wcześniej (najprawdopodobniej w czerwcu) będziemy mogli pograć w UT2. :)

Raven Shield

Raven Shield - gra z serii Tom Clancy's Rainbow Six - będzie działać na silniku Unreala. Data jej premiery, w wersji na piec i Xbox zapowiadana jest na tegoroczną jesień.

C&C: Renegade w sklepach

Od początku marca C&C: Renegade można już kupić w polskich sklepach za 129 zł. Polskim wydawcom gry jest IM Groups.

Polacy górą!

Nasza reprezentacja Q3 wygrała pierwszy mecz w lidze Clanbase z włoskim klanem Unbreakable. Wynik spotkania to 2:0 dla naszych, tylko tak dalej!

Ghost Recon: DS

Poniżej obejrzeć możecie screeny z dodatku do Ghost Recon - Desert Siege. Co ciekawe,



Slip e-mail: slip@cdaction.com.pl

Witka!

Pierwszą rzeczą, na która zwracamy uwagę, spoglądając na ten numer FPP Actiona, jest niewątpliwie duża ilość newsów. Świadczy to o tym, że świat FPP żyje i ma się dobrze! Co więcej, coraz bliżej do wakacji, w których to do naszych macek powinny trafić naprawdę supertytuły... Wtedy dopiero będzie się działo!!! :) Aby nieco uprzyjemnić wam oczekiwanie, np. na UT2, polecam lekturę tegoż numeru FPP Actiona. Nie zapomnijcie też o FPP MegaZinie, znajdującym się na CD!

Czy w UT2 da się grać?



Druga odsłona Tournamenta to jedna z gier, w której pokładam olbrzymie nadzieje. Mimo że UT pojawiło się w 1999 roku, gram w niego regularnie do dziś. Zespół tworzący UT2 - Digital Extremes - zapowiada, że jednym z ich głównych celów jest stworzyć shooter, w którym najważniejsze będą umiejętności gracza. Trzeba przyznać - postawa godna pochwały. Jednak śledząc różnego rodzaju informacje na temat UT2, zaczynam czasami zastanawiać się, czy niektóre zmiany zamiast wyjść grze na dobre, nie zaszkodzą jej. Obszerną zapowiedź UT2 znaleźć możecie w CDA 03/2002. W tym tekście chciałbym zastanowić się, jaki wpływ na grywalność UT2 mogą mieć niektóre z innowacji.

Grając w UT, gdy inny gracz zdobędzie na nas frag, jesteśmy zmuszeni "odbudować" postać poprzez zbieranie wszelkiego rodzaju osłon, przemierzać arenę w poszukiwaniu broni i amunicji. Fakt ten sprawia, że opłaca się dbać o własne zdrówko i zamiast wpadać szarżą do pomieszczenia pełnego przeciwników, grać bardziej... hmm... inteligentnie. Osobiście denerwuje mnie, gdy gram z kimś, kogo najczęściej stosowaną taktyką jest namierzenie celu i bieg w jego stronę "na chama" z jednoczesnym młóceniem, np. z miniguna. Każdy bardziej doświadczony gracz potrafi sobie z takim delikwentem poradzić, ale w deathmachu, w którym bierze udział kilkunastu graczy, osoba taka może zająć dość wysoką lokatę. Nie obchodzi go to, że w ciągu 10 minut ginie 30 razy. Jest dumny z tego, że w przeciągu tego samego czasu zdobywa 20 fragów. :P Najlepszą radą na taką osóbkę jest duel, w którym każda jego śmierć jest jednoznaczna z powiększeniem naszej przewagi. Dobrze znając opisane powyżej zachowania części graczy, zdziwiłem się na wiadomość, że w UT2 każdy po respawnie będzie miał wszystkie bronie. Od razu na myśl przyszedł mi tryb Last Man Standing, jednak w jego przypadku o życie trzeba dbać z założenia. Inaczej może to wyglądać w UT2. Ledwo zipiemy i kończy nam się amunicja? Po co tracić czas na "odnowę", jeśli można wystawić się znajdującemu się w dolnych rejonach tabeli graczowi i odrodzić się z pełnym ekwipunkiem? Na szczęście autorzy pomyśleli o tym. Okazuje się, że jest w tym mały haczyk. Otóż po ponownym pojawieniu się na arenie gracz będzie miał dokładnie tyle samo amunicji, co przed śmiercią. Najwyraźniej ludzie z DE chcieli w ten sposób wyeliminować konieczność zbierania broni. Ponadto w UT2 gracz gromadzić będzie



Nowe pliki

• Filmik z CS:CZ

PCGames.de ma na stronie filmik z CS:CZ (http://www.pcgames.de/index.cfm?article_ID=34678&menu=010101).

• Patch do C&C: Renegade

Dostępny jest już nowy patch (1.015) do C&C: Renegade (ftp://ftp.westwood.com/pub/renegade/updates/Renegade_1015_English.exe). [Także na naszym Cover CD w tym miesiącu - o ile naturalnie wszystko poszło zgodnie z planem - redakcja].

• Patch 1.45 do OF

Z Sieci można już pobrać nowy patch (1.45) do Operation Flashpoint (http://www.flashpoint1985.com/download/patches_45.html). Zajmuje on ponad 6 MB, a do jego instalacji potrzebny jest patch 1.30.

• Filmik z Global Operations

Elektric Arts udostępnił nowy, zajmujący ponad 7 MB, filmik z gry Global Operations (ftp://ftp.ea.com/pub/ea/pr/globalops_argentina.wmv).

• Patch do dema C&C: Renegade

W Sieci dostępny jest patch do wersji demo [multiplay] gry C&C: Renegade (http://www.fileplanet.com/index.asp?file=85056). Ważąca niecałe 450 KB łatka poprawia możliwość zmiany ustawień internetowych, a tym samym przyspiesza połączenia.

• Demo C&C: Renegade na Gry-Online

Na serwerze Gry-Online udostępniono już do pobrania demo gry C&C: Renegade (http://www.gry-online.pl/S030.asp?ID=1236). [Redakcja: jest to naturalnie demo wyłącznie do grania w trybie multi, stąd nie zamieściliśmy go na CD].

• Filmik z SoFII

Z serwisu PC.IGN pobrać można ważący 17 MB filmik z Soldier of Fortune II: Double Helix (http://pc.ign.com/articles/324/324747p1.html).

"energię życiową", pozostawianą przez pokonanych przeciwników. Wydaje się, że będzie ona dość pożyteczna, gdyż umożliwi wykonywanie różnych specjalnych ruchów. Skoro będziemy ją zbierać po zabitych przeciwnikach, najprawdopodobniej będziemy ją tracić przy okazji każdej śmierci. Dzięki temu śmierć powinna być tak samo (jeśli nie bardziej) nieopłacalna, jak w UT.

Jednak na tym nie kończą się moje wątpliwości. Posunięciem, które może sporo namieszać, jest rezygnacja z apteczek i amunicji porozrzucanych po arenie. W UT2, aby poprawić stan zdrowia postaci czy też uzupełnić amunicję, będziemy musieli skorzystać z swego rodzaju stacji (paliwowych ;)). Jednak działają one dość wolno i tu pojawia się problem...

Nikt chyba nie lubi graczy kampujących przy co smakowitszych kąskach (np. złotej osłonie). Tymczasem wolno działające stacje bardzo im sprzyjają. Oczywiście może i o tym już pomyślano. Przecież nie jest to problem, jakiego nie da się rozwiązać. Wystarczy rozmieścić owe stacje tak, żeby kampowanie było niemal niemożliwe. Można także zapewnić nietykalność graczowi, który zeń korzysta, jednak to rozwiązanie wydaje się mało prawdopodobne. Przy obecnym stanie wiedzy pozostaje więc mieć nadzieję, że mapki w UT2 nie będą rajem dla kamperów...

Skoro jesteśmy już przy mapkach, ciekawi mnie, jaki wpływ na grywalność będzie miała ich wielkość. Co prawda, możliwość korzystania z pojazdów zapowiada się bardzo ciekawie, ale jak będzie wyglądała walka na tak dużych przestrzeniach? Osobiście nie lubię ciasnych korytarzy - wolę walczyć na otwartych przestrzeniach, ale zbyt duży rozmiar areny może zaowocować tym, że gracze nie będą mogli się na niej odnaleźć. :/

Mam nadzieję, że ludzie z DE świetnie sobie z wszystkim poradzą i do rąk graczy trafi pozycja przewyższająca grywalnością pierwowzór. Jednak jeśli tak się stanie, czy wszyscy gracze przesiądą się z UT na sequel? Nie sądzę... Powodów jest kilka. Przeszkodą nie do przebycia dla części graczy mogą okazać się chociażby wymagania sprzętowe UT2. Prawie na pewno gracze podzielą się na tych, którzy przesiądą się na UT2, i tych, którzy pozostaną wierni pierwowzorowi - podobnie jak miało to miejsce przy okazji pojawiania się kolejnych części Quake'a. Jednak temu zaradzić się po prostu nie da... :(

Cho



FPP MegaZin nr3 na CD



Także w tym miesiącu na CD znaleźć możecie FPP MegaZin, tym razem jego trzeci numer. Oprócz wielu ciekawych artów (np. solucji do MoH: AA, kolejnego opowiadania w Kąciku Twórczym itd.), znajdziecie w nim dość ciekawą grę oferującą widok FPP - Labyrinth 3D. Może nie jest to jakaś superprodukcja, ale jak na gierkę, która zajmuje zaledwie kilkadziesiąt kilobajtów, jest naprawdę rozbudowana...

mają być do niego dołączone narzędzia do edytowania gry.

[grds-1.jpg] [grds-2.jpg]

SWAT: Urban Justice

Najnowszy taktyczny shooter Sierry - SWAT: Urban Justice, który pojawi się najprawdopodobniej we wrześniu, będzie oferowała 16 misji. Dość ciekawą nowinką jest to, że jeśli uda nam się zdobyć krótkofalówkę terrorysty, będziemy mogli na bieżąco poznawać, a nawet przewidywać posunięcia przeciwników.

Codename: Outbreak PL

Polska wersja shootera Codname: Outbrake jest już dostępna w sprzedaży. Aby stać się właścicielem jednego egzemplarza, należy wyłożyć 49 zł.

OF: Resistance

Tegorocznego lata firma Codemasters planuje wydać dodatek do Operation Flashpoint o nazwie Resistance. Ma on zawierać kilkanaście misji rozgrywanych na wyspie Nogov.

Oficjalna strona SoF

Od lutego strona sof.fpp.pl, wchodząca w skład FPP.PL, uznana została za oficjalną stronę gry Soldier of Fortune. Tym samym na stronę możemy teraz także trafić, korzystając z adresu www.sof.org.pl.

Ghost Recon już w Polsce

Na krajowych półkach można już znaleźć grę Ghost Recon w cenie 99 zł. Jej polskim wydawcą jest firma Play-it. Warto pomyśleć o jej zakupie, tym bardziej że została uhonorowana przez brytyjski PC Gamer's tytułem gry roku 2001 i otrzymała wyróżnienie w kategorii "najlepszy dźwięk".

Kiedy QuakeCon 2002?

Turniej QuakeCon 2002 odbędzie się w dniach od 15 do 18 sierpnia bieżącego roku. Uczestnicy będą walczyć w kategoriach Quake 3 Arena i Returne To Castle Wolfenstein.

Halo dla Japończyków

Microsoft poinformował, że pecetowa wersja gry Halo będzie dostępna w Japonii już od 25 kwietnia. Ciekawe, kiedy nam będzie dane przetestować grę...

Dodatek do AvP2

Według serwisu PlanetAvP (http://www.planetavp.com/), przygotowywany jest dodatek do drugiej części AvP. Na razie nie wiadomo jednak, co ma oferować i kiedy trafi w ręce graczy.

Koniec ligi Urban Terror

Liga Urban Terror upadła. :(Organizatorzy twierdzą, że wina leży po stronie graczy; mnóstwo nierozegranych meczy itp.).

Nowy turniej na CGL

CPL przymierza się do zorganizowania turnieju na bardzo popularnym modzie do Half-Life - Day Of Defeat. Udział miałyby w nim wziąć najprawdopodobniej 32 teamy po 6 zawodników.

Kiedy CS:CZ?

Premiera Counter-Strike: Condition Zero jest zapowiadana na drugi kwartał tego roku, czyli jeszcze przed wakacjami.



W maju, w tramwaju, pośmiej się!

Witamy w comiesięcznej edycji kącika, która zawiera teksty - a jedynym ich celem jest wprowadzenie czytelnika w dobry nastrój. Przypominamy, że są one albo wyszperane z Sieci, albo stworzone przez naszych czytelników.

F22-Raptor M

Porucznik John Falkon ostatni raz pomachał ręką towarzyszom i wdrapał się do kabiny. Przepełniało go uczucie dumy. Spotkał go taki honor! Dowiedział się o tym od generała Breaka, który powiedział:

- Spotkał was wielki honor poruczniku. Wykonacie pierwszy bojowy lot na supertajnym samolocie F-22M.
- M oznacza zmodyfikowany? - starał się sprecyzować Falkon.
- M oznacza Macrohard - odpowiedział generał.
- Samolot został w pełni przeprogramowany przez nich. Oni zapewniają, że teraz zadania bojowe może wykonywać każdy idiota. No, ale my na pierwszy raz wyznaczyliśmy pana, poruczniku Falkon, jednego z najlepszych pilotów. Będzie pan musiał zniszczyć iracki ośrodek jądrowy.
Może pan już słać Saddamowi kondolencje, sir - odpowiedział Falkon.

Porucznik jak zwykle zapiął pasy i tylko zwrócił uwagę, że oprzyrządowanie różni się od standardowego. Przyrządów ubyło, za to na zwolnionym miejscu pojawiła się dwuprzyciskowa mysz - metalowa. Falkon wzruszył ramionami, wcisnął przycisk i włączył zasilanie. Na przednim ekranie, na tle widocznego z kabiny nieba z rzadkimi obłoczkami, pojawił się napis:

Macrohard Winwars 2002.

Po czym silniki same zaczęły pracować, a klapy same się opuściły do położenia startowego.

- Gratulujemy zakupu Macrohard Winwars 2002! - zakomunikował ekran. Teraz wojna stanie się jeszcze wygodniejsza, a twoja śmiertelność spadnie!

Porada dnia
Przed ładowaniem należy wysunąć podwozie.

- Orzeł 1, pozwolenie na start udzielone rozległo się w hełmofonie.
- Ja jeszcze nie prosiłem - zdziwił się Falkon.
- A wam nie trzeba. Plug & Play - wyjaśniła kontrola naziemna.

Samolot szybko nabierał prędkości i wkrótce był już w powietrzu.

- Teraz Winwars 2002 przeprowadzi instalację waszej amunicji na wybrany cel - oświadczył system.

Wybrany cel: iracki ośrodek jądrowy.

Falkon z ciekawości kliknął przycisk Zmień i zobaczył listę, na której pomiędzy innymi obiektami na całym świecie figurowały Biały Dom i baza, z której dopiero co wyleciał. Falkon szybko nacisnął Anuluj.

Wybierz typ instalacji:

Minimalny: na obiekt zostaną zrzucone tylko bomby.
Normalny: na obiekt zostaną zrzucone bomby i rakiety.
Pełny: na obiekt zostanie zrzucony cały samolot.

Domyślnie system proponował drugi wariant i Falkon z zaniepokojeniem stwierdził, że lepiej nie będzie się spierać.

- Teraz zostanie przeprowadzony test waszego samolotu. Niech pan zamknie oczy, aby uniknąć urazów przy zmianie trybów. Silniki dziko zaryczały i oczy Falkona jako żywo omal nie wyskoczyły z orbit od niesamowitego przeciążenia. Zaczęło się prawdziwe piekło: samolotem rzucało na wszystkie strony, pikował w dół i wykonywał niesamowite wiraże... W końcu porucznik wrócił do siebie - ciemność przed oczami ustąpiła i Falcon zobaczył jak latająca po całej kabinie mysz upadła na miejsce.

- Lecicie samolotem Lockheed F-22 z dwoma silnikami Pratt-Whitney - z niezmąconym spokojem oświadczył system. - Maksymalna szybkość 1451 mil na godzinę.

Porada dnia: przetaktowanie częstotliwości turbiny ponad zalecaną przez producenta może się zakończyć awarią.

- Do końca instalacji pozostało 0:34:16.

Ten sam dzień, 4:52. Niebo nad Irakiem.

U dołu ekranu powoli przesuwał się pasek z procentami. System w tym czasie reklamował Winwars dla czołgów, łodzi podwodnych i piechoty morskiej, a także obiecywał wszystkim nabywcom wersji dla samolotów bezpłatny aplet - kamikaze. Zmiana obrazków podziałała na Falkona usypiająco i z półdrzemki wyrwał go dźwięk systemu. Na radarze pojawiła się zielona kropka.

- Wykryto nowe urządzenie: samolot przeciwnika - radośnie zakomunikował system. Falkon chciał już wykonać standardowy zwrot bojowy, ale wtem zauważył przycisk "Usunąć" i kliknął go myszką.

- Jesteś pewien, że chcesz usunąć samolot przeciwnika? - podejrzliwie zapytał system.
- Jasne... Falkon kliknął "Tak".

Iracki myśliwiec przepadł z radaru.

- Tak szybko? - zdziwił się porucznik. - No, Macrohard daje czadu! Falcon zaczął już z szacunkiem śledzić pojawiające się na ekranie reklamy Winwars dla pilotów niepełnosprawnych, jednak od tego zajęcia oderwała go rakieta przelatująca tuż ponad kabiną. Falkon z niedowierzaniem obrócił się i zauważył iracki myśliwiec.

- Co żesz, twoja mać... wrzasnął Falkon - i dopiero wtedy spostrzegł, że z niezau-

Jak wybierać hasło

Pracownicy jednej z firm internetowych otrzymali poufny okólnik, w którym poinstruowano pracowników, w jaki sposób należy wybrać hasło sieciowe.

DYREKTYWA WEWNĘTRZNA NR 756/2002

W celu zapewnienia odpowiedniego bezpieczeństwa danym znajdującym się w komputerach naszej firmy pracownicy mają zmienić łatwe do złamania hasła na nowe, trudniejsze do złamania przez hakerów, a przygotowane według poniższych wytycznych:

1. Hasło musi mieć co najmniej sześć znaków. Znaki te nie mogą się powtarzać. Przykładowo: błędne hasło to HGQQXP.

2. Hasło nie może zawierać kolejnych liter alfabetu - także w porządku odwrotnym. Przykładowe błędne hasła to: HIJKLMN lub GFEDCB.

3. W haśle nie wolno zamieszczać nazwy dnia, miesiąca ani skrótów tych nazw. Przykłady błędnych haseł to: AZKWILC lub KMAJNO.

4. Hasło nie może zawierać numerów dnia lub miesiąca. Przykładowo: WKBH3LG jest błędne, bo numer 3 nasuwa skojarzenie z miesiącem marcem.

5. Hasło nie może zawierać żadnego słowa z żadnego języka. Nie wolno także używać litery A, która jest najczęściej występującym w nazwach znakiem.

6. Hasło nie może zawierać nazw własnych ani tych określających miejsce czy rzecz. Przykładowo: JASBABA jest hasłem błędnym.

7. Hasło nie może zawierać sekwencji znaków możliwych do uzyskania na klawiaturze komputera jako ciąg w poziomie, pionie lub ukośnie. Przykłady błędnych haseł to: QWERTY, ZSEFVG, UJNMKI.

Ponieważ powyższe warunki są dość trudne do spełnienia - nasi informatycy ułożyli tylko jedno hasło, które odpowiada powyższym wytycznym. Aby oszczędzić pracownikom kłopotów z ich układaniem, to sprawdzone hasło zostanie w najbliższym czasie przesłane za pomocą e-maila do kierowników działów. Użytkownik może je pobrać od kierownika, podpisując zobowiązanie o zachowaniu go w tajemnicy. Obowiązek stosowania tego hasła wchodzi w życie od najbliższego poniedziałku.

Prezes

Rodzaje interfejsów

• Przyjazny
C:\ DUR
Niezrozumiała komenda. Napisz jeszcze raz.

• Bardzo przyjazny
C:\ DUR
Nie rozumiem polecenia DUR. Może chciałeś napisać: DIR?

• Nieprzyjazny
C:\ DUR
C:\ DUR
C:\ DUR
C:\ DUR

• Podejrzliwy
C:\ DUR
Akurat, już ja wiem, że chciałeś napisać FORMAT!

• Niezdecydowany
C:\ DUR
DUR?

• Protekcjonalny
C:\ DUR
No, prawie dobrze, ale jeszcze musisz dużo się o mnie nauczyć. Polecam lekturę dokumentacji.

• Uprzejmy
C:\ DUR
Jest mi BARDZO, BAARDZO przykro, że nie mogę wykonać tej komendy - po prostu jej nie rozumiem. Jestem pewny, że to mój błąd i mam nadzieję, że jak wpiszesz ją jeszcze raz - tym razem pójdzie lepiej.

• Sarkastyczny
C:\ DUR
Hjeh, hjeh. Taki mądrala był z ciebie w sklepie, kiedy mnie kupowałeś, a teraz walisz taki burak? Wot, DUR-ak!

ważonej wcześniej ikonki Kosz w rogu ekranu sterczy ogon samolotu.

Porucznik szybko, ze złością, kliknął ikonę i nacisnął "Opróżnić".

Czy na pewno chcesz fizycznie zniszczyć samolot przeciwnika?
Jego przywrócenie nie będzie możliwe - uprzedził system.

- TAK! - warknął Falkon, wciskając przycisk myszy.

Spod skrzydła wyleciał Sidewinder, pozostawiając biały puszysty ślad, pomknął naprzeciw nieprzyjaciela. Zajaśniał blask wybuchu i gorące odłamki nieprzyjacielskiej maszyny poleciały na ziemię. Jednak do spokoju było daleko. Pikający dźwięk uprzedził o nowym niebezpieczeństwie.

- Wykryto nowe urządzenie: rakieta ziemia-powietrze! - stwierdził system i popadł w zadumę.

Na próżno Falkon klika myszką, widząc jak złowieszcza kropka zbliża się do centrum radaru. W końcu system wyrwał się z zamyślenia:

Nie mogę znaleźć driverów dla tego urządzenia. Włóż dyskietkę z driverami i wciśnij OK.

Z przekleństwem Falkon wcisnął "Szukaj".

- Najbliższy odpowiednik: ręczne granaty - objaśnił system. - Zainstalować?

Falkon szarpnął za dźwignię, wchodząc w manewr przeciwrakietowy. Było jednak zbyt późno. Samolotem szarpnęła eksplozja. Z trudem wyprowadziwszy samolot z nurkowania, pilot kliknął ikonę System. Lewe skrzydło świeciło żółtymi kolorami - klapy i lotki. Ale ostatecznie i tak nieźle z tego wyszedł. Radar pokazał jeszcze dwa nieprzyjacielskie samoloty, ale one leciały z tyłu, więc specjalnie go nie niepokoiły. Falcon wiedział, że iracka ruina nie jest w stanie dogonić superszybkiego F-22. Jednak samoloty zbliżały się. Falkon z niedowierzaniem spojrzał na szybkościomierz i zrozumiał, że jego szybkość drastycznie spada.

- Co za diabeł?! - wściekł się porucznik. - Silniki przecież w porządku, i paliwa pełno!

Tymczasem ekran zaczął wściekle migać i pojawił się obrazek klepsydry. Wskaźniki zastygały w jednym położeniu - poruszały się krótkimi zrywami, po czym znów zastygały.

- Niewystarczające zasoby wolnej pamięci - spuścił z tonu system. Wyłącz niepotrzebne zadania.

Falkon wywołał listę żądań, próbując pojąć, co oznaczają nazwy typu: 'winppl' lub 'v666apl' i które z nich są niepotrzebne. Tymczasem silniki prawie zamilkły, szybkość spadła do krytycznej: jeszcze trochę i samolot runie w dół. Ogłupiałe od tej taktyki walki powietrznej irackie myśliwce przeleciały obok i zderzyły się tuż przed nosem Falkona. Porucznik odszukał w spisie żądań wiersz "Obserwacja przeciwnika", obok której w nawiasach było napisane: [Nie odpowiada], i wcisnął OK. Ekran radaru zgasł, a samolot zaczął nabierać prędkości.

Niebieski pasek pokazywał już 99%... w końcu 100%. Falkon ze zdumieniem patrzył na ziemię: pustynia na dole w niczym nie przypominała fotografii satelitarnej irackiego centrum jądrowego. Widać, zrozumiał to także system, bo w ślad za 100% na pasku pojawiło się 101... potem 102... Przy 106% ekran zrobił się niebieski i pojawił się napis:

- Błąd 000000e spowodowany przez moduł VXD0000(0) w module VXD428092(0)
Możliwa normalna kontynuacja lotu.
Możesz wcisnąć Eject, aby się katapultować:
Uwaga! Przy katapultowaniu się, stracisz niezachowany samolot.

Falkon nie zamierzał się katapultować, tym bardziej że przed nim pojawiło się w końcu irackie centrum jądrowe. Pojąwszy, że nie ma co dalej polegać na Macrohardzie, porucznik przygotował samolot do bombardowania ręcznego. Sprowadził samolot w dół czekając, dopóki celownik systemu nie uchwyci celu.

- Jest! - Falkon wcisnął przycisk. Coś zazgrzytało i wyskoczył nowy komunikat:

- Luk bombowy wykonał niedozwoloną operację i zostanie zamknięty.

Z przekleństwem na ustach Falkon pociągnął dźwignię do siebie, aby znowu podnieść maszynę w górę. Ale samolot szybko zniżał lot. Porucznik panicznie poruszał kursorem po różnych menu, szukając przyczyny. Dżojstik nie odpowiada - przeczytał w końcu. Zrozumiawszy, że przywrócić system do pracy może tylko restart, Falkon wyłączył i włączył zasilanie pulpitu.



- Poprzedni lot był wykonany niewłaściwie - oświadczył mu system.

Wciśnij dowolny klawisz w celu sprawdzenia samolotu.

- Do diabła - wrzasnął Falkon, naciskając "Anuluj". Pojawił się ekran startowy Winwars 2002: system zaczął ładować się. Do ziemi zostało już tylko kilkaset metrów. W końcu na ekranie pojawiło się:

- System uruchomiony w trybie awaryjnym.
W tym trybie wyłączone są systemy lotu i uzbrojenia.
Możesz tylko jeździć po lotnisku.

Zrozumiawszy, że więcej niczego zdążyć nie zrobi, Falkon wcisnął Eject, oczekując, że teraz kabina zostanie odłączona, ar uderzenie za chwilę wyrzuci go w powietrze. Lecz zamiast tego na ekranie pojawiło się pytanie:

- Czy jesteś pewny, ze chcesz się katapultować?

- TAK!!! - z wściekłością zawarczał Falkon, patrząc jak maszyna nieubłaganie zbliża się do ziemi.
- Proszę czekać, trwa przygotowanie do katapultowania - niewzruszenie poinformował system i popadł w zamyślenie...

Historia choroby

Nasza medycyna niejednokrotnie może pochwalić się znacznymi osiągnięciami, czego świadectwem mogą być poniższe fragmenty historii chorobowych:

1. Pacjent ma dwoje nastoletnich dzieci, lecz poza tym nie wykazuje objawów choroby psychicznej.
2. Pacjent uskarża się na ból w klatce piersiowej po ośmiu miesiącach leżenia na lewym boku.
3. Podczas badania kolano było zaczerwienione i obrzęknięte, a na drugi dzień zniknęło.
4. Pacjentka nieustannie szlocha i płacze, wygląda także nieco depresyjnie.
5. Pacjentka cierpi na depresję od czasu pierwszej wizyty u mnie w 1996.
6. Wyjątek z wypisu ze szpitala: żywy, ale bez mojego zezwolenia.
7. Wyglądający zdrowo, zgrzybiały 70-letni mężczyzna, wysoce sprawny umysłowo, zaawansowany Alzheimer.
8. Pacjent odmówił sekcji.
9. Denat twierdzi, że nie miał poprzednich historii samobójstw.
10. Pacjent twierdzi, że białe krwinki zostawił do badania w innym szpitalu.
11. Historia medyczna pacjenta wygląda zdumiewająco dobrze, przybrał na wadze jedynie 20 kg w ciągu trzech ostatnich dni.
12. Pacjent miał na śniadanie kanapki, a po południu anoreksję.
13. Notatka z konsultacji: tak między nami mówiąc, powinno nam się udać zapłodnić tę pacjentkę.
14. Ponieważ pacjentka nie może zajść w ciążę z mężem, powinniśmy za niego nad nią popracować.
15. Pacjent nie ma czucia od palców stóp w dół.
16. Przebywając na intensywnej terapii, pacjentka została przebadana, prześwietlona i wysłana do domu.
17. Skóra pacjenta pozostała sucha i wilgotna.
18. Pacjent uskarża się na okazjonalne, ciągłe i nieprzerwane bóle głowy.
19. Pacjent wykazywał pełną przytomność i współpracę - i nie odpowiadał na pytania.
20. Pacjentka stwierdziła, że na zatwardzenie cierpiała przez większość życia do momentu rozwodu.
21. Badanie rektalne (analne) ujawniło powiększoną tarczycę.
22. Obie piersi są równe i reagują na światło.
23. Skóra: nieco blada, ale obecna.
24. Badanie bioder wykonano pacjentce wieczorem w łóżku.
25. Pacjent był skonsultowany także przez dr A., który stwierdził, że powinniśmy usiąść na tyłku i zgodzić się z jego diagnozą.
26. Pacjentka nie odczuwa sztywności ani dreszczy, choć jej mąż twierdzi, że ostatniej nocy była wyjątkowo gorąca w łóżku.

•Nieuprzejmy
C:\ DUR
Odp... się!
C:\ DIR
Mówiłem ci coś, baranie, nie?!

•Szantażysta
C:\ DUR
Nie!
C:\ DOR
W życiu!
C:\ HELP
Zapomnij!
C:\ PROSZĘ
Najpierw dokup ze 128 MB RAM, może wtedy...
C:\GNOJEK!
I tak zrobisz, co zechcę!

•Analityczny
C:\ DUR
Wiesz, co zrobiłeś?
C:\ LITERÓWKĘ
Od jak dawna i jak często zdarza ci się mylić słowa i litery?
C:\ JAK SIĘ SPIESZĘ, ROBIĘ BŁĘDY
Rozumiem. Czy robiłeś sobie testy na dysleksję i dysgrafię?
C:\NIE
Dlaczego? Może pochodzisz z patologicznej rodziny? Opowiedz mi o swojej matce... itd.

•Fastfoodowy
Czym mogę służyć?
C:\ DUR
Niestety, tego dziś nie mogę zrealizować. Miłego dnia.
C:\ DIR
Rozumiem. Do tego może chcesz, bym zrealizował komendę "format"?
C:\ NIE
Dzisiaj "format" wykonuję 30% szybciej niż zwykle, a do tego za darmo zdefragmentuję HDD. Czy wykonać?
C:\ NIE
Rozumiem. Do widzenia.

•Megaloman
C:\ DUR
Nie zawracaj mi procesora trywialnymi komendami. Jestem zajęty.

•Polityczny
C:\DUR
Naturalnie. Napisz TAK, jeśli chcesz, bym w twoim imieniu wykonał tę komendę.
C:\TAK
Wykonuję!
C:\CZEMU SFORMATOWAŁEŚ DYSK?
Sam tego chciałeś. Napisałeś TAK na znak zgody.
C:\CHCIAŁEM, ŻEBYM ZROBIŁ DUR, tfu, znaczy DIR
Nie, chciałeś zrobić format i ja to wykonałem na twoje życzenie.
C:\SPIER...
Zapomnij na 4 lata, baranie.

Heroes of Might & Magic

Uwagi

Witam w kolejnej odsłonie kącika traktującego o świecie Might & Magic. Dzisiaj na tapetę weźmiemy produkty nieoficjalne, które jednak nie odbiegają poziomem od firmowych, ba - przewyższają je czasem: mapkę Ultimy i mod Heroes 3,5 Wake of Gods!

Ultima map (wymaga RoE, AB, SoD)

Ultima - tylko pozornie jedna z wielu dostępnych w Internecie mapek do Heroes 3. W rzeczywistości prócz mapki (wielkości XXL!) świata znanego z Ultima VII otrzymamy wskazówki, jak - jeżeli zupełnym przypadkiem mamy Ultima IX - podmienić muzykę tak, by odpowiadała tej ze świata Britanii. Po dokonaniu tego możemy już bez przeszkód delektować się jedną z najwspanialszych i najbardziej klimatycznych mapek do HoMM! Tym z was, którzy nie mieli dotąd okazji zetknąć się z Ultimą, przedstawię pokrótce historię tej planszy: światem Britanii rządzi Lord British. Miasta, takie jak Britain, Trinsic, Yew, Bucaneers Den, rozkwitają, społeczeństwo jest tu bogate, a zagrożenia, takie jak Lordowie Cienia, Gargulce czy Strażnik (Guardian), zostały pokonane przez Avatara. Mimo to pewnej nocy LB ginie, Lordowie Cienia powracają, a nad światem unosi się chmura zawiści, nienawiści i chęci władzy. Wtedy też, jak zawsze w godzinach próby, do Britanii powraca Avatar, który z twoją pomocą przyniesie krainie zjednoczenie oraz pokój.

Mapka jest wykonana z największym kunsztem - zaś znajomość realiów serii Ultima oraz dbałość o szczegóły czasem po prostu niewiarygodne! Mapa, czy raczej minimod, ma jeszcze jedną zaletę - do jej skończenia trzeba poświęcić trochę więcej czasu niż dwa dni.

Wake of Gods mod (wymaga RoE, AB, SoD)

O ile Ultima jest tylko mapką-dodatkiem do Heroes, o tyle Wake of Gods to megamod - i zarazem prawdziwe arcydzieło. Jego twórcom, rozkochanym w HoMM graczom z Rosji, udało się bowiem stworzyć coś, co bez odrobiny przesady nazwać można HoMM 3,5! W zestawie (łącznie od ok. 35 do 60 MB) otrzymujemy kilkanaście nowych map oraz 7 kampanii (mam nadzieję, że wszystkie są już dostępne - ostatnio udało mi się ściągnąć 4 z nich). Każda z nich zaś to prześwietna zabawa! Aby nie pozostać gołosłownym, opiszę początek pierwszej kampanii, którą rozpoczynamy... jako rolnik bez zamku, bez możliwości pokonania stacjonujących w pobliżu wojsk...

Nie na nietypowych pomysłach scenariuszy kończy się nowatorstwo Wake of Gods. WoG oferuje także nowe postacie, bohaterów i jeszcze kilka innych ciekawych ulepszeń! I tak w grze pojawiają się nowe jednostki, które możemy nająć po zajęciu odpowiedniego budynku. W ten sposób do armii dołączą Najwyższe Anioły (Supreme Angels), Smoki Krwi (Blood Dragons) czy Diamentowe Smoki (Diamond Dragons), Antychryści (Antichrist), Piekielne Hydry (Hell Hydras)... To nie koniec tej wyliczanki: ze świata Enroth powróciły do nas Duchy (Ghosts), pojawiły się Nocne Mary (Nightmares), Strzelcy nauczyli się wyrabiać całkiem nowe strzały (Lava Shooters), kapłani zaczęli ćwiczyć sztukę walki (War Zealots). Pojawiły się ponadto nowe, neutralne jednostki (Gorgon: połączenie smoka z hydrą), a żywioły posłały na Erathię swoich posłańców (Fire, Earth, Air i Water Messenger). W [illegible] bogowie przebudzili się (Wake of Gods!) i zaczęli do świata słać swych emisariuszy (Emmisary of War, Peace, Knowledge, Wonder, Mana i Lore). Nie tylko jednak dzięki nowościom Wake of Gods jest jednym z najlepszych modów do Heroes. Bohaterowie mogą np. tworzyć garnizony, gdzie tylko zechcą, nie zaś wyłącznie w bramach na przełęczach. Kolejną innowacją jest to, że kiedy już zbierzemy armię i ruszymy na zamek wroga, jego wieże, zależnie od ich doświadczenia, będą nas raziły coraz to potężniejszym ogniem! Załóżmy jednak, że udało się nam po ciężkiej batalii zdobyć to miasto. Odkryjemy w nim kolejną niespodziankę sprawiającą, że gra staje się ciekawsza i bardziej realna: można niszczyć budynki i nie tylko - zniszczyć można całe miasto i na jego gruzach postawić takie, w którym rozpoczęliśmy rozgrywkę! (Dla przykładu: niszczymy wrogą fortecę, a na jej zgliszczach tworzymy lochy.)

Tyle na temat miast, powróćmy teraz na główną mapę, gdzie napotkać możemy dawno zapomniane Sfinksy, które - jeżeli tylko uda nam się odpowiedzieć na zadane pytanie - odpowiednio nas wynagrodzą. WoG wprowadza także nowe artefakty, takie jak Magiczna Różdżka (Magic Wand), Złota Strzała (Golden Arrow) oraz Bestialska Siła (Monster Power). Co ciekawe, bohaterowie kampanii WoG zyskali nowe zdolności: nekromanta Nagash nosi np. Welon Ciemności (Veil of Darkness), dzięki któremu cały czas jest pokrywany magiczną ciemnością - taką samą, jaka osłania miasta nekromantów. Z kolei magik Jeddite, który może z każdej ruiny stworzyć zamek dowolnego typu, a nie tylko zamek, z którego pochodzi. Niezwykle cennym dodatkiem do Heroes jest wreszcie edytor skryptów zdarzeń przypisanych pod element, dzięki czemu np. mędrzec może odesłać nas do mnicha, ten zaś po nowe informacje z powrotem do mędrca! Jakie ma to znaczenie w kampanii (np. dzięki rozmowom i wskazówkom pojawiającym się dopiero po pewnym czasie), nie trzeba dodawać - dzięki niemu właśnie możliwe jest ukończenie wspomnianego wcześniej scenariusza... Warto też wspomnieć, że zmianom uległa nie tylko treść gry, ale także jej forma - grafika. Nasuwającym się przykładem są animacje nieruchomych dotąd drzew, teraz wyglądających tak, jakby rzeczywiście ich gałęziami i liśćmi poruszał wiatr! Możliwa jest także zmiana wyglądu mapy w trakcie gry, np. po to, by ukazać zmienność pór roku! Pojawiło się także, choć to już jedynie ciekawostka, sporo elementów graficznych z Heroes IV.

Reasumując: Wake of Gods to pozycja obowiązkowa dla wszystkich miłośników Heroes. Twórcy tego moda naprawdę dali z siebie wszystko, by ich dziecko nie było tylko kolejnym, średnim, nieautoryzowanym dodatkiem. Udało im się to w stu procentach: otrzymujemy bowiem produkt nie tylko ciekawy i dopracowany, ale też wnoszący wiele świeżości (bez, w co trudno uwierzyć, rekompilacji kodu Heroes!) w wysłużoną już nieco trójeczkę...

Tomb Raider



Wymagania sprzętowe (sugerowane):

- procesor Pentium 100 i więcej MHz
- 8 MB RAM (zalecane 16 MB)
- Windows 95 lub DOS
- poczwórnej prędkości CD-ROM
- karta graficzna SVGA
- karta dźwiękowa
- 2 MB wolnego miejsca na dysku

Instalacja gry w systemie Windows

Włóż do czytnika CD-ROM dysk z grą. Po chwili uruchomi się menu, z którego powinieneś wybrać opcję Install.

Instalacja gry w systemie DOS

Włóż płytę do czytnika CD-ROM. Wpisz X:, gdzie X umownie oznacza napęd CD-ROM (zależy, jaką literką oznaczyliście ten napęd). Następnie napisz install i dalej postępuj według wskazówek ukazujących się na ekranie monitora. Kiedy instalacja dobiegnie końca, przejdź do katalogu, gdzie zainstalowałeś grę i wpisz Tomb.

Konfiguracja systemu

W trakcie instalacji masz możliwość skonfigurowania karty dźwiękowej. Jeśli nie jesteś pewien, jaką masz kartę dźwiękową w komputerze, skorzystaj z opcji Auto Detect.

Menu główne

Menu główne przedstawiono za pomocą koła z ikonkami symbolizującymi opcje gry. Po menu poruszamy się za pomocą klawiszy kursorów oraz klawisza Enter. Dostępne są następujące opcje:

Dokument - umożliwia rozpoczęcie gry od nowa, a także wczytanie rozpoczętej wcześniej przygody oraz wyjście z Tomb Raidera. Wciśnij klawisz Enter, by zatwierdzić wybór. Wciskając strzałki, tym samym otwierając kolejne strony paszportu, wybierz właściwą opcję i zatwierdź wybór.

Zdjęcie - po prostu tutorial czy jak kto woli - trening w domu Lary Croft. Tu nauczysz się, jak poruszać się Larą oraz jak posługiwać się przedmiotami.

Walkman - zmiana efektów dźwiękowych oraz muzyki. Możesz tutaj ustawić głośność muzyki i dźwięku lub też całkowicie je wyciszyć.

Konfiguracja klawiszy - po wejściu w tę opcję możesz zobaczyć domyślne ustawienia klawiszy (patrz niżej) sterujących oraz zmienić je w razie potrzeby.

Okulary przeciwsłoneczne - opcje ustawień grafiki. Za pomocą klawiszy kierunkowych lub też klawiszy F1, F2, F3 możesz zmienić rozdzielczość na wysoką lub niską (F1), zmniejszyć (F2) lub powiększyć (F3) rozmiar okna ekranu gry.

Menu w czasie gry

Wywołamy wciskając klawisz ESC - znajdziemy tam następujące opcje:

Kompas - wyświetla kierunek, w jaki zwrócona jest Lara.

Mała apteczka - kiedy go wykorzystasz, bohaterka odzyska połowę zdrowia.

Duża apteczka - po odnalezieniu takiego zestawu i wykorzystaniu go punkty zdrowia Lary wracają do maksymalnego poziomu.

Broń - domyślnie ustawiono pistolety, lecz jeśli znalazłeś jakąś broń i chcesz jej użyć, wybierz właśnie tę opcję, a potem wciśnij CTRL. Tu możesz także sprawdzić, ile masz amunicji.

Paszport - służy do zapisywania stanu gry, wczytania zapisanego stanu gry oraz wyjścia do menu głównego.

Statystyki

Po zakończeniu każdego poziomu gry na ekranie ujrzysz statystyki dotyczące pokonanego poziomu.

Ustawienia domyślne klawiatury

Poczynaniami Lary sterujemy za pomocą klawiatury. Dotyczy to zarówno poruszania bohaterką, jak i obsługi broni oraz interakcji z otoczeniem.

Strzałka w górę - bieg w przód
Strzałka w dół - skok w tył
Strzałka w prawo - skręt w prawo
Strzałka w lewo - skręt w lewo
Spacja - wyciągnięcie broni
Alt - skok
CTRL - strzał/walka
End - obrót
Delete - krok w lewo
Page Down - krok w prawo
Shift - ostrożny krok w przód
0 (zero numeryczne) - rozglądanie się
ESC - menu lub zakończenie cut-scenki
F5 - szybki zapis stanu gry
F6 - wgranie ostatniego zapisu

Poruszanie się

Chodzenie - gdy podczas biegu naciśniesz klawisz Shift, Lara zwolni i zacznie ostrożnie iść do przodu lub do tyłu. Klawisz Shift przydaje się również podczas chodzenia po urwisku. Gdy jest wciśnięty, nie musisz się obawiać, że Lara spadnie w przepaść.

Bieg - domyślnie ustawiono, że bohaterka biega. Dlatego wciśnięcie klawisza kierunkowego "w przód" powoduje, iż Lara biegnie do przodu.

Skok w tył - wciśnięcie klawisza "w tył" jest równoznaczne z krótkim skokiem w tył.

Skręt w lewo/prawo - wciskając strzałki prawo/lewo nasza bohaterka skręca w tym kierunku.

Obrót - wywołanie tej komendy spowoduje, że Lara przykucnie i obróci się o 180 stopni.

Unik - aby uniknąć ciosu, wykonaj krok w lewo lub w prawo.

Rozglądanie się - jeśli zamierzasz dokładnie rozejrzeć się po okolicy, wciśnij na klawiaturze numerycznej 0 (zero). Wtedy kamera zmieni kąt ustawienia i będziesz ją mógł dowolnie obrócić oraz zobaczyć, co się dzieje dookoła Lary. Puszczenie klawisza spowoduje, że kamera ponownie ustawi się za plecami bohaterki. Jest to przydatne podczas pokonywania wszelkich przepaści.

Skok - wciśnięcie klawisza ALT wraz z klawiszem kierunkowym powoduje skok w żądanym przez nas kierunku.

Strzelanie - po naciśnięciu Spacji bohaterka dobędzie broni. Jeśli w pobliżu przebywa wróg, pistolety lub inna broń automatycznie zostaną wycelowane w danym kierunku. W momencie gdy wróg jest liczebniejszy, Lara najpierw wybiera tego, którego najłatwiej trafić. Wciskając CTRL właśnie jego wybieramy na cel - i pozostaje tak, dopóki nie puścimy klawisza CTRL. Nawet jeśli kamera "straci go z oczu". Pozostali przeciwnicy są w tym czasie przez bohaterkę ignorowani. Zwolnienie CTRL spowoduje, że Lara obierze nowy cel. W czasie gdy broń jest wyciągnięta, Lara nie może wykonywać innych czynności poza strzelaniem.

Przeskakiwanie przeszkód - kiedy staniesz przed przeszkodą, wciśnij strzałkę w górę oraz CTRL, aby wspiąć się na nią. Oczywiście bywają i takie przeszkody, których Lara nie może pokonać.

Chwytanie się - jeśli przepaść jest zbyt duża i bohaterka nie może jej pokonać, wciśnij podczas skoku CRTL, by Lara złapała się za krawędź półki skalnej. Zawiśnie wówczas nad przepaścią. Wciśnięcie klawisza "w przód" sprawi, że wdrapie się ona na tę półkę. Wciskając klawisze w prawo i lewo rozbujasz ją, a klawisz CTRL spowoduje, że Lara opuści się na dół.

Używanie dźwigni - stań przed dźwignią, po czym naciśnij CTRL. Bohaterka pociągnie za wajchę.

Używanie przedmiotów i kluczy - kiedy dojdziesz do miejsca, gdzie będziesz mógł użyć jakiegoś przedmiotu, wciśnij klawisz CTRL, a ukażą się przedmioty, które posiadasz. Wybierz odpowiedni, wciśnij ponownie CTRL, a posłużysz się nim.

Popychanie i przyciąganie przedmiotów - bohaterka potrafi przemieszczać niektóre kamienne przedmioty w celu ich wykorzystania, by np. za ich pomocą wspiąć się wyżej. Aby tego dokonać, stań na wprost bloku i przytrzymaj klawisz CTRL, a następnie wciśnij strzałkę w górę (odepchnięcie przedmiotu) lub w dół (przyciągnięcie do siebie). Jeśli uznasz, że blok został przemieszczony w odpowiednie miejsce, puść klawisz CTRL.

Pływanie pod wodą - po napotkaniu na zbiornik wodny możesz wskoczyć do niego i zanurkować. Lara wytrzymuje pod wodą do dwóch minut. Po tym czasie zaczyna jej brakować powietrza, i tonie. Wciskając klawisze kierunkowe sterujemy Larą w odpowiednim kierunku, natomiast użycie klawisza ALT powoduje, że bohaterka nurkuje. Pod wodą można podnosić przedmioty oraz uruchamiać dźwignie za pomocą klawisza CTRL.

Pływanie na powierzchni - podobnie jak pod wodą, sterujemy klawiszami kierunkowymi oraz klawiszami Delete (płyniemy wówczas w lewo) i Page Up (płyniemy w prawo). Natomiast wciśnięcie CTRL spowoduje, że Lara wyjdzie z wody na brzeg.

Wprowadzenie do gry

Lara Croft, córka lorda Hensshingly Crofta, wychowywała się w rodzinie arystokratycznej. Po ukończeniu szkoły oraz pełnoletności wydawało się, że już nic nie jest w stanie zmienić tego, iż będzie ona wiodła spokojne życie arystokratki. Tymczasem podczas jednej z podróży w samym sercu Himalajów doszło do wypadku. Z katastrofy ocalała tylko Lara i dość szybko przyszło jej zakosztować prawdziwego życia i walki o przetrwanie. W dwa tygodnie udało jej się dotrzeć do wioski Tokakeriby. To wydarzenie odmieniło jej życie jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Postanowiła zerwać z przeszłością i zakosztować przygód, a jej pasją stała się archeologia. W ciągu kolejnych ośmiu lat zwiedziła niemal każdy zakątek ziemi, z zapałem poznając tajemnice odległych krajów. Taki Indiana Jones w spód... no nie, ona też nosi spodnie... krótkie spodnie. I bardzo dobrze, że krótkie. :)

Czyż to nie ułatwia życia?

INSTRUKCJA

Duke Nuke'm 3D PL

Wymagania sprzętowe:

Pentium, 16 MB, Win 9x.

UWAGA! To, co widzicie, to tylko potężny skrót instrukcji. Więcej informacji (po polsku!) znajdziesz na CD z grą, w pliku Dukehelp. Tamże szczegółowe porady dotyczące np. problemów z grafiką i dźwiękiem oraz sposoby, jak sobie z tym poradzić... Gorąco zalecamy lekturę owej dokumentacji!

Instalacja

Kliknij plik Setup w katalogu głównym gry. PO zakończeniu instalacji we wskazanym katalogu wywołaj z paska zadań opcję Konfiguracji. Za jej pomocą ustawisz następujące parametry:

- kartę muzyczną (muzyka i efekty) - w przypadku problemów ustaw wstępnie jako BRAK i poczytaj dokumentację, która podpowie, jak ręcznie skonfigurować dźwięk i muzykę. Wszelako w 90% razów wystarczy wybrać opcję Soundblaster

- rozdzielczość - wybierz TRYB VESA, a potem rozdzielczość ekranu. Jeśli nie satysfakcjonuje cię dostępna w grze rozdzielczość, zerknij na dół tej instrukcji, a dowiesz się, jak uzyskać wyższe tryby grafiki

- sterowanie - wybór urządzenia sterującego, obłożenie klawiatury

Po zakończeniu konfiguracji wyjdź z tego programu (naturalnie gdy zostaniesz zapytany czy zapisać ustawienia, wybierz "tak"!).

Następnie uruchom grę za pomocą ikony na pulpicie lub za pomocą opcji z paska zadań.

Jeśli wszystko uczyniłeś tak jak powinieneś, po paru chwilach ujrzysz kilka obrazków i logosów (przewiń je spacją), a potem ekran tytułowy. A na nim zobaczysz:

Menu główne

NOWA GRA
Aby uruchomić grę, musisz:

WYBRAĆ EPIZOD (są trzy)
Następnie ustal poziom trudności

Łatwizna - dla oseskówę
Zaszalejmy - ustawienie domyślne. Dla niezbyt zaawansowanych
No, spróbuj - dla doświadczonych graczy
Niezły jestem - nie, wcale nie - musisz być świetny!

...i do dzieła

Save i Load - wiadomo

Opcje

Detale - poziom grafiki
Cienie - postacie mają cienie
Skoki ekranu - dodatkowy efekt graficzny przy trafieniu
Ekran - wielkość pola gry
Jasność - regulacja jasności
Dźwięk - regulowanie rozmaitych parametrów dźwięku i muzyki, w tym głosu bohatera
Od lat 18 - pozwala wyłączyć (oraz zabezpieczyć hasłem) te elementy gry, których - zdaniem rodziców - nie powinny oglądać dzieci
Nagraj - nagranie własnego dema (sesji rozgrywki)
Pomoc - polski help (warto poczytać)
Autorzy - co nieco o twórcach gry
Wyjście - pa, pa!

Znajdźki

Apteczka - regeneruje energię (są różne rodzaje apteczek)

Sterydy - chwilowo znacznie zwiększają siłę bohatera

Hologram - wytwarza holograficzną podobiznę bohatera, którą można posłać "na wabia" - wróg zaatakuje ją, zamiast ciebie

Plecak odrzutowy - latanie (sterowanie w locie za pomocą klawiszy A i Z (poskocz/przykucnij)). Uważaj, by w czasie lotu nie skończyło ci się paliwo!

Noktowizor - umożliwia widzenie po ciemku

Akwalung - umożliwia bezpieczne pływanie pod wodą

Buty ochronne - ochraniają przed zielonym radioaktywnym błotem

Atomowe zdrowie - regeneruje energię - nawet ponad standardowe 100%! (wygląda jak niebieski model atomu)

Pancerz - dodatkowa osłona

Karty dostępu - karty w trzech kolorach (czerwone, niebieskie, żółte) - otwierają zamki szyfrowe w tym samym kolorze

Bonus

Na CD znajdziesz kilka przydatnych rzeczy i bonusów (np. pełne wersje wcześniejszych gier z Duke'em czy dema gier itd.). Spenetruj go sam lub zajrzyj do zawartości Cover CD (opis Duke'a), by poczytać dokładną zawartość bonusów na tym CD.

Broń

1) Skop wroga! - gdy nie masz nic lepszego... (Można się nią posługiwać jednocześnie z innym rodzajem uzbrojenia, naciskając klawisz tyldy [~].)

2) Pistolet. Taka sobie broń - 12 kul w magazynku, limit naboi: 200 sztuk.

3) Shotgun - dobry gnat, ale wymaga przeładowania po każdym strzale. Magazynek na 10 kul, limit amunicji 50 sztuk.

4) Trójlufowy karabin maszynowy - to już coś! Magazynek na 50 kul, limit amunicji: 200 sztuk.

5) Rakietnica - używaj na dystans! Magazynek 5 rakiet. Limit amunicji: 50 sztuk.

6) Granat - rzuć granat (w ręku trzymasz detonator). Naciśnij "ognia!", by zdetonować go. Limit: 50 granatów.

7) Zmniejszacz - zmniejsza - chwilowo - wroga do rozmiarów karalucha (podejdź, by go zdeptać!). Magazynek: 5 ładunków, limit amunicji: 50 sztuk.

8) Dewastator - mordercza dwulufowa zabawka! Magazynek: 15 sztuk, limit amunicji: 99.

9) Mina laserowa - w 2 sekundy po jej wyrzuceniu emituje promień lasera. Każdy kto go przetnie, wywołuje detonację miny. Limit: 10 szt.

10) Zamrażacz - pociski (mogą rykoszetować od ścian!) zamrażają wroga (na czas jakiś) - kopnięcie lub trafienie z dowolnej broni rozwalają go na kawałki. Magazynek: 25 sztuk. Limit amunicji: 99.

Fabuła

Jaka fabuła?! Obcy atakują ziemię, a ty masz im skopać to, co mają zamiast tyłków...

Sterowanie

F1 - help
Kursory - sterowanie postacią
Alt - unik (+ lewy/prawy klawisz kursora)
Shift - biegniesz (+ kursory)
A - podskok (*)
Z - czołganie się/przykucnięcie (*)
CapsLock - cały czas biegniesz
Ctrl - ognia!
Enter - użycie wybranego sprzętu
Pg Up - patrz w górę
Pg Down - patrz w dół
Home/End - unoszenie/opuszczanie broni
Ins/Delete - patrz w lewo/prawo (po zwolnieniu kalwisza DUKE znów patrzy przed siebie)
(Num 5) - centrowanie widoku
U - celowanie myszą (tzn. poruszasz celownikiem w pionie i poziomie) on/off
Spacja - użyj/otwórz
1 - 9 - wybór broni
Tab - automapa (****)
(+ i -) - zoom mapy (***)
F - przewijanie mapy (naciśnij dwa razy)
(i) - wybór sprzętu
(+ i -) - wielkość ekranu gry
E - celownik
Backspace - obrót o 180 stopni
H - użyj hologramu (**)
J - jet pack (**)
R - sterydy (**)
N - noktowizor (**)
M - apteczka (**)
Scroll Lock - chowaj broń
F2 - save w czasie gry
F3 - wczytaj stan gry
F4 - dźwięk/muzyka
F5 - inna muzyka
F6 - quicksave
F7 - TPP/FPP
F9 - quickload
F11 - jasność ekranu
F12 - screenshot

(*) - wykorzystujemy je także przy lataniu (jet pack) i pływaniu (akwalung)
(**) - jeśli masz to w inventory
(***) - gdy jest włączona mapa
(****) - kolejne naciśnięcia TAB włączają: mapę wektorową, mapę bitmapową - i wyłączają tryb mapy

Trik z grafiką

Gra teoretycznie umożliwia zabawę w maks. rozdzielczości 800 x 600. Jednak bez problemu grałem w... 1600 x 1200. Jak tego dokonać? Proste! Za pomocą dowolnego edytora tekstu (nawet systemowego Notatnika!) zajrzyj do katalogu, gdzie zainstalowałeś grę i otwórz plik Duke3d.cfg. Tam odszukaj linie:

ScreenWidth = xxx
ScreenHeight = xxx

Naturalnie zamiast xxx znajdą się tam wybrane przez ciebie wartości.

Teraz zamień je na takie, jakie uznasz za sensowne. Naturalnie nie mogą one być wzięte "z sufitu". Najlepiej wcześniej - zanim zaczniesz edytować plik - kliknij prawy przyciskiem na ekranie kompa i wybierz Właściwości, by wywołać panel Właściwości. Tam z kolei wybierz opcję Ustawienia. W tym menu masz suwak ustalający "wielkość ekranu". Sprawdź (poruszając suwakiem) i zapisz dostępną sprzętowo rozdzielczości. Potem jedną z tych wartości (np. 1024 x 768) wpisz w odpowiednie miejsce w edytowanym pliku (pamiętaj, że większa wartość jest wyżej).

Tak wygląda plik po modyfikacji:

ScreenWidth = 1024
ScreenHeight = 768

Zgraj go. Uruchom grę.

Uwagi

* przed rozpoczęciem modyfikacji dobrze jest skopiować taki plik w inne miejsce, by w razie problemów po prostu zastąpić nim ten zmodyfikowany

* nie szalej z wpisywaniem zbyt dużych wartości. Ci, którzy mają monitory 15-calowe lub niezbyt dobre 17-calówki stanowczo powinni poprzestać na 1024 x 768

* w tym samym pliku (duke 3d.cfg) możesz też edytować np. obłożenie klawiatury i wiele innych parametrów - ale uważaj, trzeba zachować ostrożność, by uniknąć zdublowania klawiszy

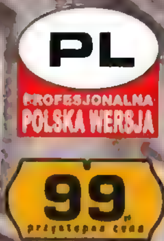
Nie bierzemy odpowiedzialności za problemy ze sprzętem (i grą) wywołane przez ww. modyfikacjami. Informujemy tylko, że istnieje takowa możliwość. Modyfikacji dokonujesz na własne życzenie i własną odpowiedzialność. Jeśli nie czujesz się na siłach - lepiej sam nic nie mieszaj. Co prawda, w większości przypadków "namieszanie" w tym pliku powoduje, że gra TYLKO nie chce się odpalić - ale wiecie, kto na zimne dmucha...

Czyż to nie ułatwia życia?

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL www.interia.pl poleca

To nic osobistego





WŁADZA



RODZINA



SZACUNEK



współwydane przez:



www.play-it.pl





opracowane:

illusion



Evolva

TŁO HISTORYCZNE

Pod koniec XX w. ludzkość wkroczyła w erę genetyki. Manipulowano genami, by uzyskać nowe, bardziej odporne i produktywne rasy zwierząt. Wydajność pogłowia rosła - krowy produkowały więcej mleka, owce miały gęstsze runo. W laboratoriach powstawały nowe odmiany roślin zdolnych do rozwoju w skrajnie nieprzyjaznym środowisku. Problemy głodu i niedożywienia odeszły w zapomnienie. Ambitni naukowcy wierzyli, że dzięki ich staraniom cywilizacja ludzka weszła w złoty wiek.

Manipulacja ludzkim genotypem była tylko kwestią czasu. Rasa ludzka, wyrwawszy się spod jarzma genetycznych defektów i niedoskonałości, zapragnęła dorównać bogom. Każdy mógł być piękny, zdrowy i wiecznie młody. Jedynym ograniczeniem na drodze rozwoju była ludzka wyobraźnia. Po raz pierwszy w historii na naszej planecie zapanował pokój.

Twórcy nowego ładu nie przypuszczali nawet, że ten błogi stan nie potrwa długo. Genetycznie wspomagana populacja ludzka, wolna od głodu i chorób, rosła w zastraszającym tempie. Ziemia, przeludniona do granic wytrzymałości, stała się areną krwawych konfliktów. Genetycznie wspomagane narzędzia niszczenia zbierały krwawe żniwo. Ludzkość stała się świadkiem niewypowiedzianych tragedii. Kwitnąca populacja została zdziesiątkowana.

Jak każdy konflikt w historii, także ten sięgnął kresu. Narzędzia zagłady zdemontowano, frakcja pokojowa przystąpiła do mozolnego odbudowywania zniszczeń. Wraz z postępem astronautyki stopniowo odkrywano nowe światy zdatne do kolonizacji. Problem przeludnienia odszedł w zapomnienie, a ludzkość na nowo zaczęła snuć śmiałe projekty. Człowiek ruszył na podbój kosmosu.

GENOHUNTERS

Genohunter (Łowca Genów) jest szczytowym osiągnięciem nauki, najdoskonalszym z żywych organizmów. Adaptacje i mutacje, które jeszcze nie tak dawno wymagały wielu pokoleń, w jego ciele zachodzą niemal natychmiastowo. Łowca potrafi ekstrahować materiał genetyczny z dowolnej substancji i wykorzystywać go do modyfikowania własnego organizmu. W starciu z wrogiem umie przechwycić jego cechy osobnicze i obrócić je na własną korzyść. Z każdą potyczką doskonali się i zdobywa nowe umiejętności. I najważniejsze - jest posłusznym narzędziem w twoich rękach.

Już od czasów pierwszych wypraw w odległe zakątki galaktyki te genetycznie udoskonalone istoty pełnią rolę kolonizacyjnej forpoczty ludzkości. Są gotowe do akcji w kilka minut po opuszczeniu komory kriogenicznej. Ucieleśnienie mitu o idealnym wojowniku. Możesz być dumny, że stoją po twojej stronie.

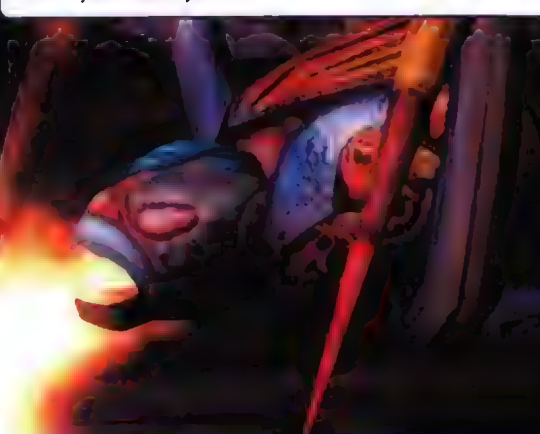
Łowcy są hodowani w czterech podstawowych odmianach. Typowy zespół kolonizacyjny składa się z czterech osobników - po jednym z każdego typu. Dzięki temu zespół bojowy może radzić sobie w każdych warunkach i stawić opór wszelkim zagrożeniom.

SYSTEM STEROWANIA

Aby kierować działaniami zespołu, musisz przejąć bezpośrednią kontrolę nad jednym z Łowców. Pozostałe jednostki sterowane są zaawansowanym systemem sztucznej inteligencji lub wypełniają powierzone im wcześniej zadania. Do śledzenia ich poczynań, gdy nie są pod twoją bezpośrednią kontrolą, służą okienka u dołu ekranu. Oprócz widoku z perspektywy danej jednostki, w okienkach tych znajdziesz także istotne informacje, takie jak stan zdrowia, poziom energii broni, ilość dostępnych mutacji i wskaźnik doładowania broni.

Gdy dana jednostka odnosi obrażenia, okienko tej postaci pulsuje czerwienią. Kiedy nie jest w stanie dotrzeć do wyznaczonego punktu, okienko mruga na pomarańczowo. Przyjęcie rozkazu zmiany marszruty sygnalizowane jest na zielono.

Okienko jednostki pozostającej pod twoją bezpośrednią kontrolą zastępowane jest przez radar, na którym zaznaczono kierunek północny, kierunek następnego celu, położenie pozostałych jednostek oraz lokalizację szczątków zdatnych do absorbcji.



KLASY ŁOWCÓW

Agile Genohunter wyróżnia się ruchliwością i zręcznością. Potrafi opierać się atakom przeciwnika, unikać ciosów i skutecznie wykorzystywać swój genetycznie zmodyfikowany arsenał do uderzania w słabe punkty wroga.

Speed Genohunter jest szczególnie podatny na ciosy, ale jego siła tkwi w szybkości. Sprawdza się znakomicie w roli jednostki zwiadowczej, ale umie także wyprowadzać błyskawiczne ataki z flanki lub odwracać uwagę wroga szybkimi manewrami taktycznymi.

Heavy Genohunter jest najwolniejszą jednostką, lecz wzmocniony egzoszkielet i zmodyfikowany aparat ruchowy pozwalają mu przyjmować bez obaw silne ataki i zadawać większe obrażenia. Niezastąpiony w bezpośrednim starciu z nieprzyjacielem.

Intel Genohunter jest lekką i mobilną jednostką. Na uwagę zasługuje przede wszystkim jego skuteczność w posługiwaniu się bronią miotaną.

JAK GRAĆ

Jako dowódca jednostki ukryty bezpiecznie na pokładzie statku macierzystego umieszczonego na orbicie geostacjonarnej, sterujesz poczynaniami zespołu taktycznego, działającego na powierzchni wrogiej planety. Na początku rozgrywki każdy z czterech członków zespołu dysponuje jedynie siłą zmodyfikowanych kończyn, ale w miarę rozwoju sytuacji twoi wojownicy będą przyswajali nowe umiejętności.

Aby zdobyć nowe zdolności bojowe, Łowcy muszą absorbować szczątki pokonanych wrogów. Czynią to automatycznie, kiedy tylko truchło nieprzyjaciela znajdzie się w polu ich widzenia. Obce geny mogą posłużyć za podstawę do modyfikacji zdolności ruchowych lub bojowych Łowcy, zaś białka produkują energię niezbędną do przeprowadzenia mutacji. Od twojej decyzji zależy, czy nabyte geny zostaną użyte do modyfikacji. Ty decydujesz o skali i kierunku zmian.

Przyswojone zdolności dzielimy na dwie podstawowe klasy: geny cech (attribute genes) i geny walki (weapon genes).

CEL ROZGRYWKI

Twoim zadaniem jest powstrzymanie wrogiej armii Pasożyta i zdobycie kontroli nad planetą. W tym celu musisz gromadzić pulę genów poprzez wchłanianie organicznych szczątków i stopniowo udoskonalać umiejętności Łowców. Kolejne mutacje podnoszą wartość bojową twoich jednostek i ułatwiają im poruszanie się w zdradliwym terenie.

GENY CECH

Geny cech można absorbować ze szczątków rdzennych form życia. Rdzenne flora i fauna w drodze ewolucji zaadaptowały się do warunków panujących na planecie, stąd ich geny mogą wspomóc Łowców w procesie przystosowywania się do wrogiego środowiska. Raz wchłonięty gen cech w każdej chwili jest dostępny i może posłużyć za podstawę mutacji.

ENERGIA BRONI

Środki ofensywne wymagają energii. Każdorazowe użycie broni wyczerpuje zapasy energii broni. Zasoby te odnawiają się nieustannie, gdy broń nie jest w użyciu.

WALKA

Na początku gry jedynym środkiem ofensywnym są sprawne kończyny Łowców, ale wraz z kolejnymi mutacjami twoje jednostki będą zdobywać nowe zdolności bojowe - w tym także broń miotającą i środki masowego rażenia. Każda z broni ma tryb doładowania, który pozwala zwielokrotnić jej moc. Doładowanie wymaga jednak czasu i zwiększa zużycie energii, dlatego należy z niego korzystać rozważnie.

WEAPON GENES

Geny walki znaleźć można jedynie w szczątkach istot zwanych Parasite Guardians, strażników obcej formy życia (Pasożyta), która konkuruje z tobą o zdobycie kontroli nad planetą. Po wchłonięciu genów walki możesz je użyć w procesie mutacji. Każdy z Łowców może wykorzystać tylko jeden rodzaj broni.

Po uzyskaniu danej broni można ją doskonalić i podnosić jej moc bojową, jeśli tylko Łowca dysponuje wystarczającą ilością genów. Liczba modyfikacji jest praktycznie nieograniczona - zdolność bojowa Łowcy zależy od wyboru ścieżki mutacji. Dzięki temu można tworzyć wyspecjalizowane jednostki bojowe lub kłaść nacisk na zrównoważony i uniwersalny zestaw cech. Wybór należy do ciebie. Przemyślany wybór mutacji jest podstawą sukcesu.

Czyż to nie ułatwia życia?

BEZPOŚREDNIA KONTROLA NAD JEDNOSTKĄ

Walka

Aby użyć aktualnie wybranej broni, wciśnij lewy przycisk myszki.

Aby doładować aktualnie wybraną broń, wciśnij klawisz Shift i obserwuj wskaźnik doładowania. Napełnienie wskaźnika sygnalizowane jest błyskiem. Po zwolnieniu klawisza Shift zostanie oddany strzał z doładowanej broni.

Aby zmienić aktualnie wybraną broń, użyj klawiszy 1 do 0.

Aby szybko przejąć kontrolę nad daną jednostką, możesz posłużyć się skrótem klawiaturowym (klawisze F1, F2, F3 i F4).

Ruch

Do szybkiego poruszania się po terenie (bieg) służą klawisze W, A, S oraz D. Aby przemieszczać się wolnym krokiem, użyj klawiszy W, A, S i D przy wciśniętym Ctrl.

Ruchy myszką służą do rozglądania się po otoczeniu oraz do celowania. Prawy przycisk myszki odpowiada za skok.

Przypisane klawisze można przedefiniować w menu opcji.

KONTROLA NAD ZESPOŁEM

Grupowanie

Po wciśnięciu klawisza G wszyscy Łowcy zostaną zgrupowani w sąsiedztwie bezpośrednio kontrolowanej jednostki. Aby zgrupować wszystkie jednostki niezależnie od miejsca ich przebywania, wciśnij klawisz T. Zgrupowane będą podążały bezpośrednio za kontrolowanym Łowcą i będą automatycznie wspomagały go w przypadku ewentualnego starcia z wrogiem. By rozgrupować jednostki, wciśnij klawisz H.

Wydawanie rozkazów

Możesz wydawać rozkazy poszczególnym jednostkom po wywołaniu kursora poleceń klawiszem Tab.

Kursor poleceń jest kontekstowy - jego funkcja zmienia się w zależności od tego, na co jest aktualnie nakierowany.

Jeśli wskazujesz na:

- Teren - kursor przybiera kolor zielony i sygnalizuje gotowość wydania rozkazu marszu do wskazanego punktu.
- Istotę - kursor przybiera kolor czerwony, sygnalizując gotowość wydania rozkazu ataku.
- Szczątki lub inną przyswajalną formę - kursor przybiera kolor niebieski, oznaczając gotowość wydania rozkazu absorbcji.

Przy uaktywnionym kursorze poleceń wciśnięcie klawisza funkcyjnego (F1-F4) pozwala na wydanie rozkazu danej jednostce. Po tej operacji kursor poleceń zmieni się w normalny. Jeśli wydasz rozkaz marszu jednej ze zgrupowanych jednostek, zostanie ona automatycznie odłączona od grupy.

Przy aktywnym kursorze poleceń możesz także wydawać rozkaz wszystkim Łowcom widocznym na ekranie akcji, używając klawisza spacji.

Możesz posłużyć się także klawiszem Q. Pierwsze jego wciśnięcie uaktywni kursor poleceń, drugie wyda stosowny rozkaz tej jednostce, która najlepiej nadaje się do tej roli. Dzięki temu nie musisz zastanawiać się nad wyborem Łowcy - system sztucznej inteligencji zrobi to za ciebie, wyznaczając do zadania tę jednostkę, która najlepiej poradzi sobie w danej sytuacji.

Jeśli nie chcesz wydawać rozkazu, a kursor poleceń jest aktywny (po naciśnięciu klawisza Tab lub Q), naciśnięcie klawisza Tab usunie go bez wydawania poleceń.

ZAPISYWANIE I ŁADOWANIE STANU GRY

Operacje zapisywania i ładowania stanu gry można przeprowadzać z poziomu menu, ale jeśli chcesz oszczędzić na czasie, możesz skorzystać z funkcji Quick Load (klawisz F6) i Quick Save (klawisz F5) bezpośrednio na ekranie akcji. Stan gry zapisywany jest w trzech kolejnych plikach o nazwie quicksave 1-3. Dzięki temu możesz bezpiecznie powrócić do jednego z uprzednio zapisanych stanów gry, nawet jeśli nieopatrznie zapisałeś grę w niekorzystnej sytuacji (np. przy niskim stanie zdrowia jednego z Łowców lub po przeprowadzeniu mutacji, której rezultat cię nie zadowala).

Główne okno Łowcy

W oknie tym wyświetlony jest bieżący stan jednostki.

Okienka mutacji: na początku okienka po prawej są puste. Po kliknięciu przycisku Mutate zostaną w nich wyświetlone dwie wersje rozwojowe jednostki. Potencjalny wpływ poszczególnych genów na rozwój jednostki można zbadać, przesuwając kursor nad listą genów po lewej. Aby zatwierdzić kierunek mutacji, kliknij odpowiadające jej okienko. W celu uzyskania nowego kierunku mutacji, można kilkakrotnie klikać przycisk Mutate. Inną metodą jest wybranie jednego kierunku mutacji, zatwierdzenie wyboru, powtórne mutowanie jednostki - i tak dalej aż do uzyskania pożądanego skutku.

Przycisk Mutate: kliknij przycisk, aby uzyskać dwie nowe wersje rozwojowe jednostki.

Przycisk Back: jeśli nie jesteś zadowolony z kierunku mutacji, możesz powrócić do poprzedniej wersji, klikając przycisk Back.

Pula genów: po lewej stronie ekranu znajduje się lista zdobytych genów. W miarę postępu procesu mutacji wskaźniki przy poszczególnych genach będą rosły bądź malały. Kiedy wskaźnik osiągnie odpowiedni poziom, pojawi się migająca ikonka, która sygnalizuje, że dana cecha osiągnęła wyższy poziom. Nie zatwierdzaj mutacji, jeśli ikonki nie ma na liście genów - nawet gdy wskaźnik wydaje się pełny - w przeciwnym razie nowe cechy genu NIE BĘDĄ UWZGLĘDNIONE! Zielony wskaźnik oznacza lepszą dystrybucję genów w danej mutacji, natomiast czerwony sygnalizuje spadek wartości.

Przycisk OK: kliknij przycisk, aby zatwierdzić mutację, zamknąć ekran i powrócić do gry.

Przycisk Anuluj: kliknij przycisk, by anulować wszystkie mutacje i powrócić do gry. Stracisz wszystkie użyte punkty mutacji, ale energia z wchłoniętych resztek pozostanie bez zmian.

EKRAN JEDNOSTEK

Ekran ten pojawia się po wybraniu opcji New Game. Możesz zmieniać barwę jednostek, nazwę zespołu i imiona Łowców.

Team Name: Kliknij w okienku i wpisz nową nazwę dla zespołu.

Genohunter Window: Poeksperymentuj z suwakiem kolorów, by dobrać barwę jednostki. Zmiany będą na bieżąco odwzorowywane na postaci Łowcy.

Type: W tym okienku podawany jest typ Łowcy.

Name: W okienku poniżej możesz wpisać nowe imię Łowcy.

Colour: Suwak pozwala na dobranie barwy Łowcy. Zmiany są na bieżąco odwzorowywane w okienku Łowcy.

EKRAN AKCJI

Teren akcji jest przedstawiony z perspektywy trzeciej osoby - kamerę umieszczono za plecami aktualnie kontrolowanego Łowcy. U dołu ekranu znajdują się cztery okienka i szereg wskaźników:

Okna jednostek: okienka jednostek u dołu głównego ekranu akcji ukazują obraz zza pleców każdego z Łowców. W okienku aktualnie kontrolowanej jednostki umieszczono radar.
Gdy Łowca odnosi obrażenia, jego okienko pulsuje czerwienią. Kiedy nie jest w stanie dotrzeć do wyznaczonego punktu, okienko mruga na pomarańczowo. Przyjęcie rozkazu zmiany marszruty sygnalizowane jest kolorem zielonym.

Wskaźniki: Kolorowe wskaźniki w okienkach jednostek dostarczają informacji o stanie każdego Łowcy.

Zielony: zielony wskaźnik sygnalizuje stan zdrowia Łowcy.

Niebieski: niebieski wskaźnik informuje o ilości dostępnych mutacji (pełny oznacza 10 mutacji). Wskaźnik maleje po każdej dokonanej mutacji, rośnie po każdej absorbcji resztek. Błysk niebieskiego wskaźnika sygnalizuje, że Łowca zdobył nowy rodzaj genu.

Czerwony: czerwony wskaźnik informuje o stanie energii broni.

Pomarańczowy: pomarańczowy wskaźnik informuje o poziomie doładowania broni. Kiedy jest pełny i błyska, doładowana broń jest gotowa do użycia.

Okienko przedmiotów: owalny ekranik u dołu okienka jednostki wyświetla przedmiot, który został podniesiony przez Łowcę.

Radar: okienko aktualnie kontrolowanej postaci zamiast podglądu terenu wyświetla radar. Oto oznaczenia poszczególnych elementów widocznych na radarze:

Północ (N) - pomaga w orientacji w terenie.
Cel (O) - oznacza kierunek, w którym należy podążać, aby odszukać kolejny cel misji.
Łowcy (1-4) - punkty oznaczają pozycje poszczególnych jednostek.
Resztki (A) - położenie resztek lub genów zdatnych do absorbcji.

EKRAN MISJI

W lewej części ekranu znajdziesz opis celu kolejnej misji. Po prawej stronie odwzorowana jest trójwymiarowa mapa planety z zaznaczonym celem kolejnej misji i naniesionymi obszarami opanowanymi przez Pasożyta. Mapę można obracać strzałkami po obu stronach okienka.

Zielone obszary: na zielono oznaczone są tereny uwolnione spod wpływu Pasożyta.

Czerwony obszar: na czerwono oznaczony jest teren kolejnej misji.

Sterowanie

Opis	Klawisz1	Klawisz2
Bieg w przód	w	Kursor góra
Bieg w tył	s	Kursor dół
Strafe lewo	a	Kursor lewo
Strafe prawo	d	Kursor prawo
Chód	Lewy Ctrl	Prawy Ctrl
Strzał/cios	Lewy przycisk myszki	Brak
Doładowanie	Lewy Shift	Right Shift
Skok	Prawy przycisk myszki	Brak
Broń 1	1	NumPad 1
Broń 2	2	NumPad 2
Broń 3	3	NumPad 3
Broń 4	4	NumPad 4
Broń 5	5	NumPad 5
Broń 6	6	NumPad 6
Broń 7	7	NumPad 7
Broń 8	8	NumPad 8
Broń 9	9	NumPad 9
Broń 10	0	NumPad 0
Następna broń	Kółko myszki w tył	Brak
Poprzednia broń	Kółko myszki w przód	Brak
Ekran mutacji	m	Brak
Grupuj pobliskich Łowców	g	[
Grupuj wszystkich Łowców	t	'
Rozgrupuj	h	]
Łowca 1	F1	Backspace
Łowca 2	F2	Insert
Łowca 3	F3	Home
Łowca 4	F4	PgUp
Kursor poleceń	Tab	Delete
Rozkaz dla pobliskich Łowców	Space Bar	End
Najlepszy Łowca	q	PgDn
Pauza	p	Escape
Cele	o	Brak
Podnieś/upuść	r	Enter
Koniec misji	F10	Brak
Quick save	F5	Brak
Quick load	F6	Brak
Zmniejsz ilość detali	NumPad -	Brak
Zwiększ ilość detali	NumPad +	Brak
Kamera	F11	Brak
Zrzut ekranu	PrtSc	Brak

EKRAN MUTACJI

Aby otworzyć ekran mutacji, podczas gry naciśnij klawisz M. Przełączanie między jednostkami na ekranie mutacji odbywa się za pośrednictwem klawiszy F1-F4.

Ekran mutacji służy do zarządzania rozwojem postaci. Tu określasz, które z genów mają zostać użyte do mutacji, czyli jakie cechy będzie miała dana postać. Zdobycie nowego rodzaju genu sygnalizowane jest mruganiem niebieskiego wskaźnika w okienku jednostki. Zdobyte geny można od razu wykorzystać w procesie mutacji lub gromadzić do późniejszego użytku. Unikaj pochopnych decyzji - pośpiech nie zawsze się opłaca!

Otwarcie ekranu mutacji pauzuje grę, ale tylko w trybie rozgrywki jednoosobowej.

EKRAN STATYSTYK (TRYB DLA JEDNEGO GRACZA)

Ekran statystyk wyświetlany jest po każdej ukończonej, przegranej lub przerwanej misji.

Mission Status: w tym okienku wyświetlana jest lista zaliczonych i niezaliczonych celów misji.

Gene Data: w tym okienku wyświetlane są informacje (w procentach) o ilości pokonanych wrogów - tak rdzennych form życia, jak i Obcych. Znajdziesz tu również listę nowych typów genów zdobytych podczas misji.

PASEK BRONI

U dołu ekranu, pod okienkami jednostek znajduje się pasek broni. Na początku rozgrywki pasek składa się z dziesięciu pustych okienek. Każda broń zdobyta w skutek mutacji umieszczana jest na pasku broni. Jej wybór odbywa się przez naciśnięcie odpowiadającego jej klawisza (1-0). Aktualnie wybrana broń oznaczona jest na pasku broni pomarańczowymi nawiasami. Nad każdym zajętym okienkiem w pasku broni znajduje się pięć punkcików. Jest to wskaźnik poziomu usprawnień danej broni. Każdą można usprawnić do piątego poziomu.

Czyż to nie ułatwia życia?

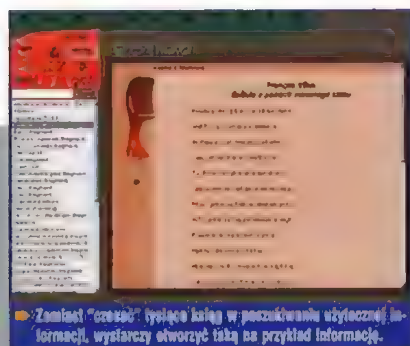
Literatura Powszechna wg Jana Tomkowskiego

Ula Jankowska

Wszyscy z utęsknieniem czekamy na przyjście wiosny. Jedynie maturzyści, którzy okres studniówek mają już za sobą, z coraz większym strachem spoglądają w kalendarz i patrzą, jak wielkimi krokami nadciąga nieuchronne - czas matur.

Zostało niewiele dni, a tyle jeszcze chciałoby się wiedzieć! Dla tegorocznych maturzystów to najwyższy czas na powtórki, przypominania, szykowanie ściąg i innych pomocy naukowych. :)) Każdy abiturient bez względu na to, czy wybierze nową, czy starą maturę, musi zdawać język polski. To zaś oznacza konieczność zaznajomienia się z olbrzymią ilością lektur obowiązkowych. Coraz częściej zamiast lektur czytamy streszczenia i rozmaite opracowania. Popularne stają się także multimedialne programy przygotowujące do egzaminu dojrzałości.

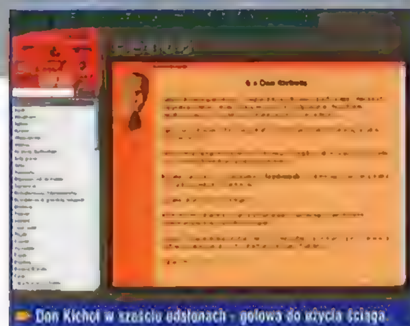
Niedawno na półkach wrocławskiego Empik Megastore pojawił się nowy program multimedialny, przeznaczony przede wszystkim dla miłośników literatury, ale nie tylko. Z pewnością pomoże on maturzystom uporządkować wiedzę. Przyda się też pewnie nie tylko licealistom, którzy pragną napisać błyskotliwe wypracowanie. Szczytem ignorancji byłoby przecież w dobrym towarzystwie pomylić Homera z homarem. :-P



Zamiast "czesać" tysiące ksiąg w poszukiwaniu użytecznej informacji, wystarczy otworzyć taką na przykład informację.

Pomoże nam multimedialna wersja Literatury Powszechnej według Jana Tomkowskiego - książki, która na naszym rynku pojawiła się dobre kilka lat temu.

Nie wiem, jaki jest sens wydawania dokładnie tej samej pozycji w wersji multimedialnej, w sytuacji gdy prawdziwi miłośnicy literatury mimo wszystko sięgną po wersję książkową. Prawdę powiedziawszy, program ten nie jest specjalnie "multimedialny", ale o tym troszkę później.



Don Kichot w sześciu odsłonach - gotowa do użycia ściąga.

Pierwszym plusem programu jest to, iż działa on bezpośrednio z płyty, nie zajmuje więc cennego miejsca na twardym dysku. Instalacji wymaga jedynie Internet Explorer 5.0, jeśli w komputerze jest zainstalowana starsza wersja przeglądarki. Program wykrywa brak IE w wersji 5.0 i po naciśnięciu klawisza OK instaluje żądaną jej wersję.

Niezwykle intuicyjny Interfejs Literatury Powszechnej sprawia, że nawet największy mol książkowy (czyli osoba przed komputerem zasiadająca tylko od święta) problemów z obsługą programu mieć nie powinien.

Po włożeniu płytki do czytnika program uruchamia się automatycznie, po czym wyświetla się pierwszy dokument. Z programu można korzystać w sposób wyrywkowy, wybierając tylko potrzebne hasła lub w sposób systematyczny, tj. poruszając się chronologicznie po epokach literackich.

Na płytce znajduje się również bardzo dokładny opis interfejsu użytkownika, więc nie ma obaw, że nie będziemy potrafili korzystać z programu.

Literatura Powszechna wg Jana Tomkowskiego

Producent: Onet.pl ■ **Dystrybutor:** Onet.pl ■ **Wymagania:** P 200 MHz, 32 MB RAM, karta wideo 4 MB, karta graficzna (800 x 600 x 65 k kolor), CD-ROM 12 x, karta dźwiękowa

Internet: www.opm.pl

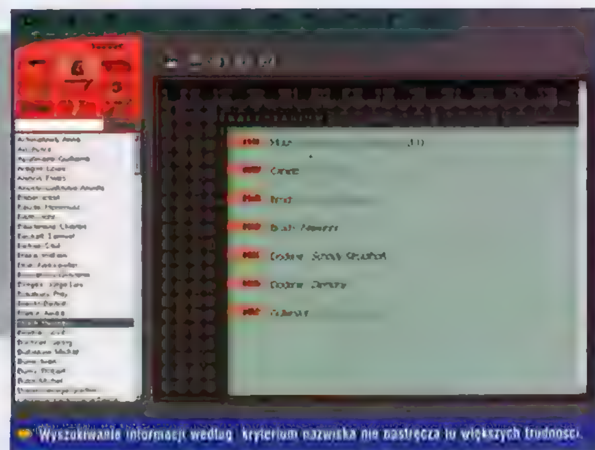
Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE

Program zawiera 1350 haseł, a wszystkie dotyczą literatury. Użytkownik znajdzie tu omówienie 250 dzieł z kanonu literatury światowej, ponad 200 not biograficznych pisarzy, ponadto obszerne fragmenty dzieł literackich, informacje o adaptacjach filmowych znanych powieści czy dramatów, obszerny zbiór cytatów oraz fragmenty muzyczne, wprowadzające w nastrój epok literackich czy w atmosferę regionu. Ponadto na krążku znajduje się około 400 fotografii. W czasie pracy z programem towarzyszy nam tajemnicza postać dziwaka - Mądrali, wygłaszającego kontrowersyjne opinie.

Opisane dzieła literatury nierzadko daleko wybiegają poza kanon lektur szkolnych. I tak na przykład bardzo spodobała mi się Księga Tysiąca i Jednej Nocy, w której to pojęcie zdrady istnieje tylko w odniesieniu do kobiet. Mężczyzna nigdy nie zdradza, bo w sprawach miłosnych wierność nie jest jego obowiązkiem. Jednak kobiety dają sobie radę. Potrafią oszukać nawet dżina, który zamknął swą wybrankę w szkatułce, a tę umieścił w skrzyni zamkniętej na siedem zamków. Jak powiada jedna z bohaterek: "jeśli któraś z nas, kobiet, czegoś pożąda, nic jej nie zdoła powstrzymać".

Zarówno multimedialna, jak i książkowa wersja Literatury Powszechnej wg Jana Tomkowskiego dzielą się na siedem epok - od starożytności do XX wieku. Autor zachwyca się wspaniałą twórczością Francuzów (Balzaka, Prousta), Anglików - poczynając od Szekspira, osiągnięciami Amerykanów, paru genialnych Irlandczyków, Rosjan, których pokochaliśmy (w literaturze) dzięki Dostojewskiemu, Sołżenicynowi i Bułhakowowi, Niemców z Goethem i Mannem, Włochów, Hiszpanów, Chińczyków... Właśnie, w tym programie pokrótce przedstawiona jest ich twórczość. Jest więc o czym poczytać. Biorąc pod uwagę merytoryczną zawartość programu, należy go ocenić naprawdę bardzo wysoko.

Gorzej wypada jego multimedialność - tu ocena drastycznie spada. Tak naprawdę prawie niczym nie różni się od wersji książkowej. Tylko w kilku miejscach pojawia się dźwięk, ale to naprawdę rzadkość. Graficznie również program nie wygląda zachęcająco, co możecie ocenić sami, oglądając screeny. Program jest bardzo statyczny, powiedziałabym nawet: nudny. Na ekranie tak naprawdę nic się nie dzieje. Biorąc pod uwagę możliwości komputerów i tego, co można dzięki nim osiągnąć, aplikacja pozostawia wiele do życzenia. Nie wymagam, żeby pojawiały się jakieś trójwymiarowe animacje, do uruchomienia których niezbędna stałaby się karta z akceleratorem, 128 RAM-u i minimum Pentium 4, ale naprawdę można było dopracować grafikę, poprawić jakość dźwięku, sprawić, by był to program multimedialny nie tylko z nazwy i nie tylko dlatego, że jest na płytce.



Wyszukiwanie informacji według kryterium nazwiska nie nastręcza tu większych trudności.

Ponadto w pudełku oprócz płytki nie znalazłam niczego więcej, żadnej instrukcji - okrągłe nic.

Przykro mi to stwierdzić, ale z całą pewnością multimedialna wersja Literatury Powszechnej wg Jana Tomkowskiego nie przejdzie do historii programów multimedialnych. Stała się jedną z wielu pozycji na półce, niewyróżniającą się kompletnie niczym spośród innych, nierzadko o wiele starszych programów.

Mam tylko nadzieję, że jeśli zdecydujecie się na zakup Literatury Powszechnej wg Jana Tomkowskiego, zachęci was ona do czytania dzieł literatury. Być może przekona wszystkich komputerowców, że czasami warto jest oderwać oczy od gier i poczytać książkę, poczuć zapach drukarni, dotknąć kartek, zachwycić się ładnym wydaniem. Albo chociaż, delektując się bibliotecznym kurzem, wziąć do ręki starą książkę z pożółkłymi kartkami i na chwilę pozwolić oderwać się od rzeczywistości.

Mogło być lepiej.



Reks: Najwierniejszy Przyjaciel

Inquisitor

Reks: Najwierniejszy Przyjaciel to prosta gra platformowa dla dzieci, stylistycznie zbliżona nieco do Kapitana Pazura. Reksa przeznaczono raczej dla młodszych odbiorców (dzieci od lat 5); prócz zabawy z małym, białym pieskiem użytkownik może również nauczyć się wielu angielskich słówek. Zacznijmy jednak od początku.

Mała dziewczynka miała pieska, którego bardzo kochała. Niestety, pewnego dnia bardzo zachorowała, a jej brat nie miał pieniędzy na leczenie. Cóż było robić... Piesek został sprzedany i dzięki temu dziewczynka dostała lekarstwo. Nie mogła jednak zapomnieć o swoim ulubieńcu i bardzo za nim tęskniła. Całe szczęście, że Reks także chciał wrócić do domu. Nie przeszkadza mu nawet to, że teraz mieszka setki kilometrów od swojej prawdziwej pani. Jeśli ty będziesz chciał mu pomóc, wszystko dobrze się skończy.

Tyle o scenariuszu zabawy, który w grze obrazuje fragment japońskiej kreskówki (chociaż opowieść powstała na bazie koreańskiej legendy). Film, który może obejrzeć na wstępie mały widz, ma jednak kilka wad. Pierwszą z nich jest to, że zamiast głosów bohaterów, słyszymy jedynie jakąś melodię. Sprawia to niemiłe wrażenie, bowiem wyraźnie widać, że filmowe postacie rozmawiają ze sobą. Wątpliwości wzbudza również słaba jakość techniczna filmu. Jest zapikselowany i niewyraźny.

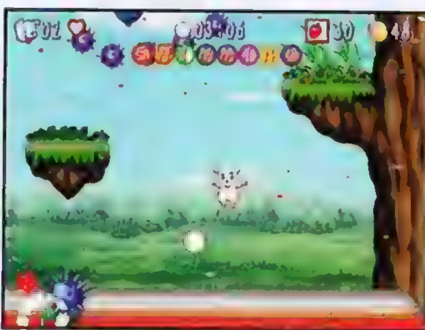
Po intro trafiamy do pulpitu, gdzie można wybrać jeden z trzech dostępnych trybów zabawy: Znajdź swojego pana, Znajdź przedmiot, Angielskie słówka. Wszystkie trzy tryby rozgrywają się na tych samych dziesięciu planszach, przez które Reks musi przebiec. Różnią się one pod wieloma względami. W Znajdź swego pana mały Reksio musi znaleźć dziewczynkę i jej brata, co oznacza konieczność przebycia długiej oraz niebezpiecznej drogi. Z kolei nazwa zabawy Znajdź przedmiot jest nieco myląca. Mały gracz ma za zadanie odszukać kuleczki z literkami K, U, M, P, E, L i dotrzeć do ostatniego etapu. Ostatni tryb zabawy ma wymiar edukacyjny, bowiem dzieci mogą nauczyć się wielu angielskich słówek. Polega to na tym, że na początku każdego etapu, na specjalnej tablicy pojawia się dany przedmiot, a powyżej jego nazwa w języku angielskim. Poważna sowa powtarza kilka razy słówko, aby dziecko je zapamiętało (swoją drogą, lektor mówi niewyraźnie i zbyt szybko). Literki, z których składa się słówko, kryją się gdzieś na drodze Reksa. Musi je odnaleźć. Gdy zbierze wszystkie, etap zostaje ukończony, a piesek jest bliżej ukochanej pani.

Oczywiście zadanie wcale nie jest takie łatwe, jakby się wydawało. Przede wszystkim podczas wędrówki Reks znajdzie wiele literek, a przecież tylko niektóre pasują do poszukiwanego wyrazu. Jeżeli dziecko pomyli się i zabierze złą literkę, Reks traci jedno serduszko życia. Kilka takich błędów i piesek straci życie. Nie są to jedyne problemy małego zwierzaka. Podczas wędrówki spotka on całą masę różnych złych zwierząt (sępy, buldogi, osy itd.) oraz wrednych ludzi (kuglarz w cylindrze, złośliwy clown itd.). Początkowo wrogowie jedynie biegną w stronę Reksa, ale później mogą już w niego strzelać. Ten broni się na kilka sposobów. Przede wszystkim, podobnie jak w Super Frogu i wielu innych platformówkach, Reks skacze przeciwnikowi na głowę. Tym sposobem wróg znika, lecz jedynie na pewien czas (podobnie jak przeciwnicy Croca). Reks ma jeszcze jeden sposób na goniące go stwory. Podczas wędrówki znajduje owoce oraz bomby, którymi może później rzucać. Kiedy przeciwnik dostanie ogryzkiem, znika, a piesek może wówczas przebiec bezpiecznie.

Gdyby to były wszystkie problemy Reksa - na pewno szybko dotarłby do ukochanej pani. Niestety nie jest to takie proste. W niektórych miejscach Reks musi przeskakiwać przepaście oraz pułapki, unikać niebezpiecznych kolców, starać się nie wypaść z pociągu (tak, tak, jest również etap z pędzącym ekspresem), uważać, by się nie utopić itd. Dla malców na pewno będzie to trudna przeprawa, ale na szczęście twórcy gry pomyśleli o ułatwieniu im zabawy. Przed grą można zatem ustawić "ile żyć" będzie miał Reks - trzy, pięć czy siedem. Poza tym na planszach, oprócz złych zwierząt, ludzi i pułapek znajdą się również przyjemne rzeczy. Są to np. serduszka (które dodają jeden punkt energii), mięsko (uzupełnia energię do pełna), premia (dodatkowe życie), prezent (uzupełnia do pełna energię i pociski) super (przez chwilę Reks staje się superpsem) oraz złote i srebrne monety. Te ostatnie należy zbierać. Kiedy piesek będzie miał ich sto... o nie, tego nie powiem. W każdym razie stanie się coś naprawdę fajnego. :)



Im dalej, tym jest trudniej i niebezpieczniej.



Reks zebrał wszystkie literki wyrazu 'Swimming'! Teraz psina skacze ze szczęścia!

Dziesięć rozległych poziomów, które przebiegnie Reks, to duże, ładnie zaprojektowane plansze. Każda ma nieco inny klimat - motyw przewodni. Piesek trafia m.in. do starej kopalni, na dach pędzącego pociągu, zwiedza wrak statku, gubi się w wesołym miasteczku, a nawet przez jakiś czas przebywa w... łodzi podwodnej! Graficznie gierka prezentuje się dobrze, muzyka oraz dźwięki również są na wysokim i zadowalającym poziomie.

Angielskie słówka, których dzieci uczą się przy okazji zabawy, znajdują się wszystkie w instrukcji dołączonej do gry. Jest to minisłownik, gdzie oprócz 200 angielskich słówek są również ich polskie odpowiedniki.

Połączenie zabawy z nauką to na pewno atut wydanego przez CD-Projekt tytułu. Reks: Najwierniejszy Przyjaciel kosztuje niecałe 50 złoty. Nie jest to wygórowana cena. Gra zręcznościowa z małym pieskiem w roli głównej na pewno spodoba się dzieciom i jest godna polecenia, co też niniejszym czynię. Na koniec mała ciekawostka. Reks to w rzeczywistości rasa kota (!) domowego wyhodowana w połowie XX w. w Wielkiej Brytanii. Nazwa wzięła się zaś od futra, które jest bardzo podobne do futerka... królika domowego rasy Reks. :)

INFO

Producent: TLC ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt
■ **Wymagania:** Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM
Internet: www.learning.co.uk

■ Marcin Serkies

Utarło się, że wszelkie recenzje aplikacji muzycznych należą do mnie. Tym razem nie było inaczej, pudełko zawierające dwie płytki trafiło w moje ręce z poleceniem "recenzja". Nie po raz pierwszy wykażę się lekką niesubordynacją, w tekście bowiem niewiele będzie z recenzji, znajdziecie tu za to przemyślenia dotyczące wydawnictw muzycznych w Polsce.

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to logo z nazwą dobrze mi znaną. Pepsi Faza to trwająca od pewnego czasu akcja, która ma na celu promowanie twórców muzyki tak zwanej niezależnej, to jest nieuwikłanych w sieć układów niezbędnych do zaistnienia na rynku oraz tworzących rzeczy niekoniecznie należące do głównego nurtu.

"Cdy patrzę na ciebie, mówisz, nie ma lekko, bo w tym temacie nigdy, nigdy nie ma lekko".

Cytat może wyrwany z kontekstu, ale doskonale oddaje sytuację muzyków, o których napisałem w poprzednim akapicie. O ile samo tworzenie muzyki nie jest wielkim problemem, przekazanie jej szerszemu kręgowi odbiorców dla wielu okazuje się po prostu niemożliwe. Aby coś wydać, trzeba znaleźć wytwórnię zainteresowaną danym typem twórczości. Ostatnimi czasy obok małych wytwórni niezależnych pojawiają się odłamy wielkich wytwórni, zajmujące się właśnie muzyką wypadającą z mainstreamu. Nadal jednak wydanie płyty w normalny sposób wymaga albo ogromnej dozy szczęścia, albo bardzo dobrych znajomości. Wydanie czegokolwiek na własny koszt przekracza możliwości większości przeciętnych twórców.

Nawet gdy już uda się coś wydać, sprawa nie jest załatwiona. Niezbędna dla dobrej sprzedaży (nazywajmy rzeczy po imieniu) promocja to kolejna patologia w naszym kraju. Zarówno telewizja, jak i rozgłośnie radiowe nie są po prostu zainteresowane czymś, co nie pochodzi z kuźni wydawniczych gigantów. Zdarzają się wyjątki, ale są raczej kwestią przypadku i szczęścia - zresztą, czy wyobrażacie sobie promocję jakiegoś lasującego mózg elektronicznego cuda na antenie największych rozgłośni? To przecież nie ma sensu, bo większość targetu tychże nie jest zainteresowana muzyką niezależną.

Światełkiem w tunelu jest - oprócz lokalnych rozgłośni - nadająca w kilku miejscach polski Radiostacja. To właśnie na jej antenie po raz pierwszy padła nazwa Pepsi Faza. Ta nadawana co tydzień audycja miała na celu właśnie promowanie twórców nieznanych. Każdy, kto chciał, wysyłał do radia własną twórczość i tom, co - według prowadzących - było tego warte, puszczano na antenie. Dla wielu kawałków był to cytując znajomego "pierwszy i ostatni masowy debiut", ale nie dla wszystkich. Co tydzień wybierano najlepszą propozycję, a jej autor otrzymywał przepustkę do świata marzeń. Dzięki sponsorowi akcji, czyli Pepsi, delikwent lub kilku w przypadku zespołów, trafiali do profesjonalnego studia nagraniowego i tam pod okiem profesjonalistów nagrywali muzykę "tak jak pan Bóg przykazał". Dalej nagrania te trafiały na wydawane co jakiś czas (dołączane do miesięcznika "Machina" - również biorącego udział w akcji) składanki i w ten sposób trafiały do tysięcy odbiorców w całej Polsce.

W ten sposób wypromowało się kilku twórców, którzy przeciętnym słuchaczom Brygidy Dzidy i Krystyny Padliny są zapewne nieznani. Dla mnie Futro z Kasią Nowicką (serdecznie pozdrawiam najlepszą chilloutową DJ w Polsce i proszę o zmianę ramówki radiostacji tak, aby Radio Leniwa Niedziela trwała całą dobę), DJ Rembolini, Modfunk czy Dywizjon Despekt to muzycy jak najbardziej znani i lubiani.

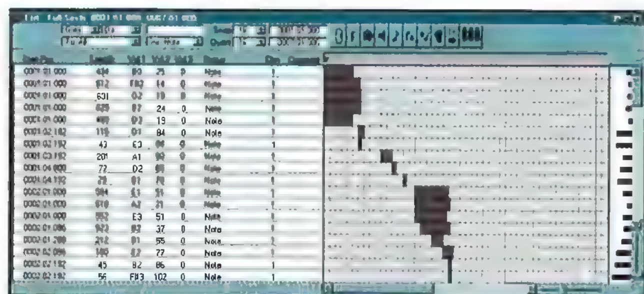
Dzięki składance, która jest tematem tego artykułu (choć niezbyt to widać), możecie poznać twórczość kilku artystów, którzy bez Pepsi Fazy zapewne nigdy by nie zaistnieli. A trzeba powiedzieć, że Pepsi Faza rośnie w siłę. Z radia oraz gazety trafiła również do telewizji - poszukajcie na kanałach muzycznych - oraz do klubów. W warszawskiej piekarni imprezy PF odbywają się w miarę regularnie i z dobrych źródeł wiem, że są jak najbardziej udane. Mało tego, powstała również wytwórnia płytowa (dysponująca o ile wiem własnym studiem) "Wytwórnia Fazy", która w planach ma właśnie przekazywanie masom twórczości niezależnej. Nie czepiajcie się, proszę, faktu, że wiążąc się z wytwórnią muzyk przestaje być niezależny. Z takim podejściem do końca życia będziecie grać w garażach, a waszej twórczości będą słuchać tylko niezbyt zadowoleni sąsiedzi, półgłuchy pies oraz znajomi.

Pamiętajcie: to, że muzycy zarabiają na twórczości, nie znaczy, że są komercyjni. Oni muszą jeść, pić, bawić się tak jak wszyscy. Dopóki to, co robią, ma źródło w sercu, a nie w portfelu - wszystko jest w porządku.

Parental Advisory, Explicit Lyrics

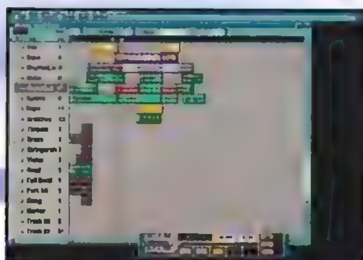
Czarne tło

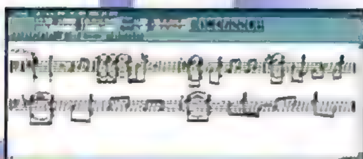
Faza Klubowa?



NARZĘDZIA

Wracając do tematu. Oprócz płytki zawierającej 20 zmiksowanych przez Bogusza Juniora (prezenter Radiostacji) kawałków znajdziecie w pudełku krążek, który być może ułatwi wam zaistnienie na scenie muzycznej. Płytka zawiera dwa programy znanej muzykom firmy Steinberg. Pierwsza to najprostszy z potężnej rodziny dostępnych programowych sekwenserów serii Cubasis/Cubase - Cubasis Go. Upraszczając sprawę - jest to kompletne studio muzyczne dla początkujących (chociaż nie tylko) komputerowych muzyków. Za jego pomocą można od podstaw stworzyć własną kompozycję. Oferuje edycję szesnastu śladów audio (czyli jednocześnie osiem ścieżek stereo lub szesnaście mono), sześćdziesięciu czterech MIDI, mikser z korektorem oraz możliwością włączenia na każdym śladzie dwóch efektów działających w czasie rzeczywistym (obsługuje formaty VST i DirectX). Druga z aplikacji umożliwia ostateczne przygotowanie materiału dźwiękowego do wypalenia płytki CD (czyli szeroko rozumiany mastering, wprawdzie nie profesjonalny, ale zawsze) oraz samo jej wypalenie.





Te dwie aplikacje plus domowy komputer (im lepsza maszyna, tym lepiej, ale wymagania minimalne nie są zbyt wielkie) pozwolą stworzyć utwór, który na pierwszy "rzut ucha" będzie brzmiał profesjonalnie. Oczywiście nic nie zrobi się samo. Praca z Cubasisem nie przypomina pracy z aplikacjami Magix, gdzie nawet głuchy może poskładać z gotowych fragmentów kawałek, który będzie brzmiał rozsądnie. Tu wymagana jest chociaż podstawowa wiedza muzyczna, ucho oraz umiejętności. Korzystając z dostępnych naszej maszynce brzmień (w domowych komputerach najczęściej trzeba polegać na module brzmieniowym karty muzycznej), samodzielnie trzeba stworzyć wszystkie elementy utworu.

Zaczynamy od stworzenia elementów, z których składać się będzie nasz utwór. W tym celu korzystamy z edytora działającego w kilku różnych trybach. Dzięki niemu stworzymy - czy to korzystając z nutek, czy też ze specjalnej matrycy - partie perkusji, linię melodyczną i co tam nam jeszcze przyjdzie do głowy.

Mając gotowe klocki, pozostaje nam tylko zająć się aranżacją, czyli połączyć je w całość. Wbrew pozorom nie jest to wcale łatwe i zrobienie tego tak, aby utwór brzmiał naprawdę dobrze i ciekawie, trzeba nad nim sporo popracować. Z doświadczenia wiem, że początki bywają trudne, ale bez ciężkiej pracy nie ma szans na sukces w żadnej dziedzinie. Narzędzia, które otrzymuje nabywca składanki Pepsi Faza 4, należą do najlepszych w swojej klasie. Każdy z odrobiną zacięcia szybko nauczy się ich obsługi, a możliwości, jakie oferują, są wbrew pozorom naprawdę spore. Jeśli tworzysz i wydaje ci się, że robisz to dobrze, zainteresuj się działalnością Pepsi Fazy. Jeśli brakuje ci oprogramowania, masz rozwiązanie tego problemu - za naprawdę rozsądną cenę. Być może twoja twórczość dzięki akcji Pepsi Faza trafi do szerokiego grona odbiorców?

Może dzięki takiej działalności powiększy się oferta muzyczna sklepów, a co za tym idzie - będzie większa konkurencja, a więc może w końcu niższe ceny legalnej muzyki.

A co to ma do grania? Ano jeśli muzyka będzie tańsza, więcej kasy zostanie nam na nowe gry.

Z fazowym pozdrowieniem.

INFO

Producent: Pepsi Faza ■ **Dystrybutor:** Pepsi Faza ■ **Wymagania:** P233, 32 MB RAM, Windows 95/98

Internet www.pepsifaza.pl

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Wyyyyysoooka rozdzielczość

Nowe drukarki firmy Lexmarka będą charakteryzowały się możliwością druku w rozdzielczościach dochodzących do 4800 na 1200 punktów na cal. Modelem, który będzie oferował takie możliwości, jest Z65, a przeznaczono go do pracy w małych biurach oraz w domu, gdyż prędkość "produkowania" kolejnych stron wynosi do dwudziestu jeden arkuszy na minutę. Ciekawostką jest także specjalny system czujników, dzięki któremu rozpoznawany będzie rodzaj umieszczonego w podajniku papieru (fotograficzny/zwykły). Model Z55 będzie w stanie drukować obrazy z rozdzielczością dochodzącą do maksymalnie 3600 na 1200 punktów na cal. Urządzenia w naszych sklepach powinny pojawić się jeszcze przed wakacjami.

www.lexmark.com

DVD od SONYego

Na targach CeBIT firma Sony przedstawiła nowe odtwarzacze DVD przeznaczone dla młodszych i starszych odbiorców. 239 DVP-PQ1 przeznaczono dla mniej wymagających młodszych użytkowników, na co wskazuje między innymi możliwość dopasowywania wyglądu urządzenia do potrzeb właściciela poprzez zmianę naklejek na obudowie. Urządzenie, prócz filmów nagranych na płytkach DVD, jest w stanie odtwarzać muzykę zapisaną na krążkach CD, w formacie MP3. D-VM1 to urządzenie przenośne (z serii Walkman), które wyposażono w odłączany ekranik LCD umożliwiający oglądanie odtwarzanych filmów niemal w każdym momencie. Cena przenośnego zestawu ma nie przekroczyć ośmiuset pięćdziesięciu dolarów.

www.sony.com



Świet(l)na klawiatura

Firma Developer VKB z Izraela opracowała i zademonstrowała wirtualną klawiaturę, którą można "rzutować" na dowolną niemal powierzchnię - co widać na zdjęciu. Urządzenie przeznaczone jest głównie do współpracy z palmtopami, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by przystosować je dla użytkowników telefonów komórkowych oraz innego typu sprzętu (np. urządzeń medycznych - brak kontaktu z podłożem to... higiena). Przypomina to może urządzenia ze "Star Treka", ale podobno jest nad wyraz precyzyjne i wygodne.

www.ananova.com



DDR o wielkim gardle

Firma Samsung przedstawiła moduły pamięci SDRAM DDR o przepustowości 3,3 gigabajtów na sekundę. Kości te przeznaczone są do montażu w najnowszych kartach graficznych.

www.samsung.com

Vivanco

Vivanco to firma, która zaprezentowała niedawno (na targach CeBIT) urządzenie o nazwie 4D Magic Motion Mouse, które jest wyposażone w innowacyjny system zastępujący rolkę, do której większość z nas, użytkowników pecetów, już się przyzwyczaiła. Zamiast kółka zamontowano kulkę, czyli powstał mariaż myszy z trackballem, dzięki czemu kontrola nad tym, co pojawia się na ekranie, jest dużo większa, dokładniejsza i bardziej płynna. Jeśli pomysł "chwyci", możemy spodziewać się rychłego wysypu podobnych urządzeń.

www.vivanco.com

Chipsy i włamywacze



Jak donosi angielski serwis newsowy BBC, firma I-Sec, której domeną jest zabezpieczanie sieci komputerowych przed niepowołanym dostępem osób nieupoważnionych, zaprezentowała antenę wykonaną z pudełka po chipsach Pringles. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że dzięki niej przechwycono sygnały sieci radiowych użytkowanych przez firmy w "dzielnicy finansowej". Był to oczywiście jedynie eksperyment. Miał on na celu zademonstrowanie szefom firm korzystających z tego typu połączeń między komputerami w firmie, że nieodpowiednie zabezpieczenia mogą przysporzyć wielu problemów.

news.bbc.co.uk



Po prostu Z

Logitech przedstawił głośniki z zupełnie nowej serii Z. Przeznaczono je dla entuzjastów muzyki z komputera PC, a obejmują one modele Z-560, Z-540 oraz Z-340. Seria Z łączy doskonałe możliwości akustyczne, nowoczesny wygląd, wysokiej jakości elektronikę, zaś model Z-560 dodatkowo wprowadza zupełnie nowe standardy do świata dźwięku komputerów PC. Głośniki z tej serii zostały pomyślane dla wszystkich użytkowników, którym zależy na idealnie czystym i pełnym brzmieniu. Serię stworzono zatem do odtwarzania dźwięków z gier, filmów DVD oraz muzyki z płyt CD oraz plików MP3. Najwyższym oferowanym obecnie modelem będzie Z-560. Ten pięcioczęściowy zestaw audio - surround przeznaczono dla wszystkich klientów poszukujących czystego i bardzo mocnego dźwięku. Z-560 oferuje moc 400 wat. Zastosowanie specjalnych rozwiązań w membranach satelit sprawia, że mogą one wytwarzać zarówno tony wysokie, jak i niskie.

W membranach zastosowano aluminiowe stożki, które w połączeniu z nowoczesną i bardzo precyzyjną elektroniką są w stanie przekazać z dużą dokładnością każdy dźwięk. Takie rozwiązanie spotykane jest w bardzo nowoczesnych i zaawansowanych systemach audio, ale nie w głośnikach dla komputerów PC - jednak Logitech zrobił tu wyjątek, wychodząc krok do przodu z serią Z w stosunku do produktów innych firm. W komplecie z głośnikami znajdują się specjalne zaczepy, które umożliwiają postawienie zestawu tam, gdzie chce tego użytkownik, również zawieszenie na ścianie. Moc każdego głośnika satelitarnego to 53 waty RMS, co łącznie - przy czterech satelitach - daje łączną moc 212 wat RMS. Odrębnym tematem może być konstrukcja subwoofera. Twórcy Z-560 stanęli na wysokości zadania i wydobyli jak najwięcej mocy z niewielkiej konstrukcji skrzyni subwoofera. W celu eliminacji zakłóceń basów zastosowano tu specjalne wewnętrzne komory, które równomiernie rozkładają ciśnienie zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz wydobywającej się fali dźwiękowej tonów niskich. Całkowita moc subwoofera to aż 188 wat RMS. Głośniki mają opatentowaną technikę dźwięku M3D Matrix. M3D sprawia, że wytwarzany dźwięk otacza użytkownika idealnie czystym brzmieniem. Z-560 dodatkowo ma w komplecie bardzo zaawansowany pilot do obsługi ustawień dźwięku. Zastosowanie go sprawia, że użytkownik nie musi już poszukiwać pokręteł odpowiadających za ustawienia dźwięku na głośnikach lub na subwooferze - teraz wszystko znajduje się w zasięgu ręki dzięki pilotowi SoundTouch. Wraz z głośnikami Z-560 klient otrzymuje certyfikat, że są one zgodne z standardem THX opracowanym przez Lucasfilm firmę Georga Lucasa odpowiedzialną za stworzenie "Gwiezdnych Wojen", "Indiany Jones" oraz wielu innych hitów kinowych.

www.logitech.com

Naładuj bez kabla

MobileWise to firma, która po prezentacji własnego pomysłu zyskała zainteresowanie wielu firm na świecie. Chodzi mianowicie o system ładowania akumulatorów w przenośnych urządzeniach bez konieczności ich podłączania. Dzięki specjalnie opracowanym konstrukcjom wystarczy położyć lub zbliżyć urządzenia do powierzchni ładującej, a proces uzupełniania energii rozpocznie się. Na razie nie ujawniono zbyt wielu szczegółów, lecz to, że tego typu rozwiązaniem interesują się koncerny związane z projektowaniem i produkcją palmtopów oraz telefonów komórkowych - daje do myślenia.

www.mobilewise.com

Bez kabelków

UN110W Wireless Notebook Connection Kit jest gotowym do użytku rozwiązaniem dla przenośnej i bezprzewodowej sieci, w której można połączyć ze sobą notebook i komputer stacjonarny. Odtąd można uzyskać szybkie połączenie bezprzewodowe w notebooku, siedząc wygodnie na sofie w pokoju lub w sali konferencyjnej w biurze. Ten kompletny zestaw, zawierający jednostkę USB oraz kartę PC, jest bardzo prosty w instalacji i oferuje pewny, bezpieczny transfer danych. Ta ostatnia cecha jest możliwa dzięki wbudowanemu modułowi szyfrowania danych: wysyłane są one bezprzewodowo i nie mogą być przechwycone lub wykorzystane przez innych. Oczywistym zastosowaniem jest użycie UN110W do bezprzewodowego połączenia z Internetem bez utraty prędkości 56k, ADSL lub nawet modemu kablowego. UN110W o prędkości 11 Mbps spełnia w pełni wymogi IEEE802.11b i łatwo go rozszerzyć. Obszar zasięgu wynosi 300 metrów (standard WiFi).

www.trust.com



Logitech

Logitech przedstawił pierwszą na świecie klawiaturę w pełni wykonaną z materiału tekstylnego odpornego na ścieranie. Klawiatura spełnia podwójną funkcję: dzięki niej można wprowadzać dane do Palma, zaś po zwinięciu służy ona jako etui dla komputerka. KeyCase jest nie tylko ultralekka, ale również bardzo wytrzymała. W klawiaturze właściwie nie ma elektroniki. W jaki zatem sposób nacisk na klawisze z materiału przenoszony jest na symbole, litery wprowadzane do Palma? Dzięki współpracy z firmą ElekTex stworzono klawiaturę z materiału, w której wnętrzu zawarto tylko dwa przewody X i Y. Każdorazowe naciśnięcie klawisza na tej klawiaturze przenoszone jest do Palma jako odpowiednie współrzędne. Podczas pierwszego podłączenia do Palma klawiatura wymaga formy kalibracji - ustawienia są automatycznie zapamiętywane. KeyCase to nie tylko zwykła klawiatura do Palma. Twórcy z firmy Logitech wzbogacili ją o dodatkowe klawisze, które odpowiadają za szybki dostęp do ulubionych aplikacji, oraz klawisze wycinania, kopiowania i wstawiania w celu szybszej edycji tekstu. Specjalnie przystosowany do nawigacji po długich dokumentach klawisz przewijania sprawi przyjemność wszystkim fanom stron internetowych oraz bardzo długich dokumentów. Urządzenie dostępne jest z układem klawiszy: angielskim, francuskim oraz niemieckim. Klawiatura Logitech KeyCase jest też kompatybilna z komputerami Palm m125, m130, m500, m505, m515 oraz i705. Dołączone oprogramowanie, które odpowiada za konfigurację Palma, jest kompatybilne z systemami Windows 95, 98, ME, 2000, NT XP i współpracuje również z systemem Macintosh OS. Klawiatura KeyCase dostarczana będzie z konfiguracyjnym oprogramowaniem Logitecha oraz darmową, próbną wersją edytora tekstu WordSmith.

www.logitech.com
www.elektex.com

Nowości Sprzętowe



RAIDówka

Adaptec SCSI RAID 5400S to czterokanałowy sterownik PCI Ultra160 SCSI RAID. 64 bitowa karta została zbudowana w architekturze dwuprocesorowej. Bazuje na chipsecie 233 MHz Intel StrongARM SA-110 oraz na dedykowanym chipsecie Adaptec XOR. Pozwala na podłączenie do 60 napędów dysków, a standardową wielkości pamięci cache 128 MB można podwoić do 256 MB. Adaptec 5400S obsługuje standardy hot-plug, hot-swap oraz jako jedyny dostępny na rynku pozwala na pełne wykorzystanie przestrzeni dysku hot spare przy zastosowaniu dysków o większej pojemności niż stosowane w macierzy RAID. Umożliwia też instalację systemów RAID na poziomach 0, 1, 0/1, 5, 0/5 oraz JBOD, a dzięki obecności modułu baterii możemy przez 72 godziny od zaniku prądu nie obawiać się o dane przechowywane w 128 MB pamięci cache. Adaptec 5400S adresowany jest dla osób wymagających dużej wydajności od high endowych rozwiązań w środowisku serwerów dla przedsiębiorstw. Zadowoleni z niej będą użytkownicy wymagający niezawodnej pracy podczas transakcji online oraz wykorzystujący wieloosobowy dostęp do dużych baz danych.

www.incom.pl

Dwa w jednym

W ciągu najbliższych dwóch tygodni w INCOM pojawi się pierwsza płyta firmy MSI, przeznaczona dla dwuprocesorowych systemów bazujących na AMD. K7D Master - MS 6501 zbudowana jest na chipsecie AMD 760MP i pozwala na instalację nowych procesorów do AthlonXP 1900+ lub szybszych (oraz starszego typu tylko w wersji MP). Jak na prawdziwą platformę serwerową przystało, urządzenie wykonano w pełnym formacie ATX i wyposażono w trzy 32-bitowe 33 MHz oraz dwa 64-bitowe 66 MHz złącza PCI oraz jedno AGP, pracujące w trybie 1x, 2x lub 4x. Dzięki swej konstrukcji południowy mostek AMD768 pozwala na obsługę do czterech urządzeń IDE w trybie ATA100, zapewnia pełną obsługę trybów zaawansowanego zarządzania energią ACPI oraz dźwięku AC97. Cztery gniazda DIMM umożliwiają zainstalowanie aż 4 GB pamięci DDR. Atutowymi dodatkami MSI jest systemem diod diagnostycznych D-LED oraz komplet oprogramowania monitorującego i diagno-



Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ **Liczba kolorów tuszu:** 4 (wymieniane pojedynczo) ■ **Format wydruków:** do letter ■ **Maksymalna rozdzielczość:** 2400 na 1200 dpi ■ **Podłączenie:** USB, LPT (IEEE 1248) ■ **Wymiary:** 430 na 294 na 177 mm ■ **Dodatkowe:** brak

Konkurencja w zasięgu

Canon S520

■ Maciej Lewczuk

W ciągu kilku minionych lat, jeśli mówiło się o konieczności dokonywania wydruków zdjęć i grafiki, pod uwagę brano głównie produkty Epsona, ponieważ oferowały one najwyższą jakość odwzorowywanych szczegółów (technologia piezoelektryczna) oraz kolorów (tusze o bardzo dobrych pigmentach). Teraz konkurencja dogoniła tę firmę.

Canon od dłuższego czasu zapowiadał pojawienie się urządzeń, które będą oferowały jakość wydruków odpowiadającą najlepszym do tej pory konstrukcjom konkurencji. Udało się to wraz z wprowadzeniem modelu S520 - oferuje on wierne odtwarzanie barw, a i drukowanie drobnych szczegółów nie pozostawia wiele do życzenia. Na błyszczącym papierze fotograficznym (glossy photo) drukowane zdjęcia są naprawdę świetne, a na zwykłym kserograficznym - także niezłe. Tylko niezłe, gdyż atrament jest dość "rzadki" i kartka dość mokra, a po wyschnięciu widać takie zniekształcenia, jakie powstają po pokropieniu zwykłego arkusza wodą. Objaw ten występuje także przy wydrukach tekstu, choć zważywszy na fakt, że powierzchnie pokryte tuszem są znacznie mniejsze, to i tak jest on widoczny. Nie występuje jedynie podczas pracy w trybie ekono i użyciu specjalnych nośników (np. glossy).

Podajnik kartek działa dobrze i prosto - wciąga i prowadzi arkusze, lecz funkcjonuje stosunkowo głośno, co może przeszkadzać osobom wrażliwym na wszelkie głośniejsze dźwięki.

Wydruki pojawiają się na tacce odbiorczej dość szybko, co jest dodatkowym atutem urządzenia.

Canon S520 jest drukarką środkowego segmentu, czyli jej cena jest wyższa od pięciuset złotych, a niższa od tysiąca. Można ją polecić każdemu, kto ma zamiar drukować zarówno tekst, jak i grafikę, a także zdjęcia.

Canon S520

Cena: **760 zł*** ■ Dostarczył **Canon Polska Sp. z o.o.**, ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

- świetna jakość wydruków ■ dość szybka
- atrament mocno wsiąka w kartki papieru kserograficznego

Internet: **www.canon.com.pl**



Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 600 na 1200 dpi ■ **Maksymalna rozdzielczość interpolowana:** 19 200 dpi ■ **Głębia kolorów:** 48 bitów ■ **Bufor:** 512 KB ■ **Interfejs:** USB 1.1 ■ **Przewód połączeniowy:** 120 cm ■ **Obszar skanowania:** do 216 na 297 mm ■ **Waga:** 2 kg

48 bitów koloru

Plustek OpticPro U16B

■ techNICK

Co kilka miesięcy piszemy, że poprawiane są parametry różnych urządzeń, a ich cena utrzymuje się na tym samym poziomie lub jest coraz niższa. Świat jest coraz przyjaźniejszy dla potencjalnych nabywców, co raczej nas cieszy niż smuci.

Nowy skaner zaprezentowany przez firmę Plustek, OpticPro U16B, nie ma przystawki skanującej slajdy, lecz w cenie nieprzekraczającej czterystu pięćdziesięciu złotych otrzymujemy urządzenie w kompaktowej obudowie, pozwalające na odczytywanie obrazu dokumentów formatu letter i A4. Oczywiście pokrywa umożliwia położenie książek, a nawet encyklopedii, dzięki czemu zastosowanie skanera jest całkiem spore. Dla poprawienia obsługi na przednim panelu zastosowano kilka przycisków, które wraz z dołączonym oprogramowaniem wywołują odpowiednią interakcję sprzętu i aplikacji. Przykładem jest opcja Copy, gdzie skanowany obraz przesyłany jest bezpośrednio do drukarki (funkcja kopiarki), lub OCR, gdzie strona z tekstem wczytywana jest do aplikacji zajmującej się rozpoznawaniem liter (FineReader Sprint 4.0). Dołączone dwie płytki CD zawierają potrzebne sterowniki (TWAIN) wraz z aplikacjami obsługującymi urządzenie (ActionManager), w tym znajduje się także pakiet CorelDraw 7 SE PL (Draw, PhotoPaint, Multimedia, OCR Trace, Scan, Management). Presto, PageManager, Mr Photo, Image Explorer i PageType dopełniają całości.

Dość szybkie rozgrzewanie się linijki skanującej i automatyczna kalibracja znacznie ułatwiają pracę. Dużym plusem jest także sterownik Twain, dzięki któremu już po wstępnym podglądzie obrazu można wybrać obszar skanowania, powiększyć go, ustawić parametry histogramu czy włączyć automatyczne poprawianie jakości barw, kontrastu - czy wręcz "odnowić" stare, zniszczone fotografie.

Plustek OpticPro U16B to bardzo dobry skaner przeznaczony do użytku domowo-biurowego.

Plustek OpticPro U16B

Cena: **430 zł*** ■ Dostarczył: **Multimedia Vision**, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

- świetny sterownik TWAIN ■ bogaty pakiet oprogramowania
- głośna praca mechanizmu przesuwającego linijkę skanującą

Internet: **www.mmv.com.pl, www.plustek.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

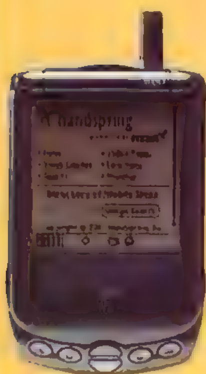
Dobry skan wart dobrego druku.

Nowości Sprzętowe

stycznego Fuzzy Logic III i PC Alert III. Opcjonalnie płyta K7D Master - MS 6501 może być wyposażona w czteroportowy kontroler USB 2.0 zbudowany na bazie układu firmy NEC oraz kartę sieciową FastEthernet, wykorzystującą chipset Intela 82559ER. Sugerowana cena brutto end user to 1279 zł.
www.incom.pl

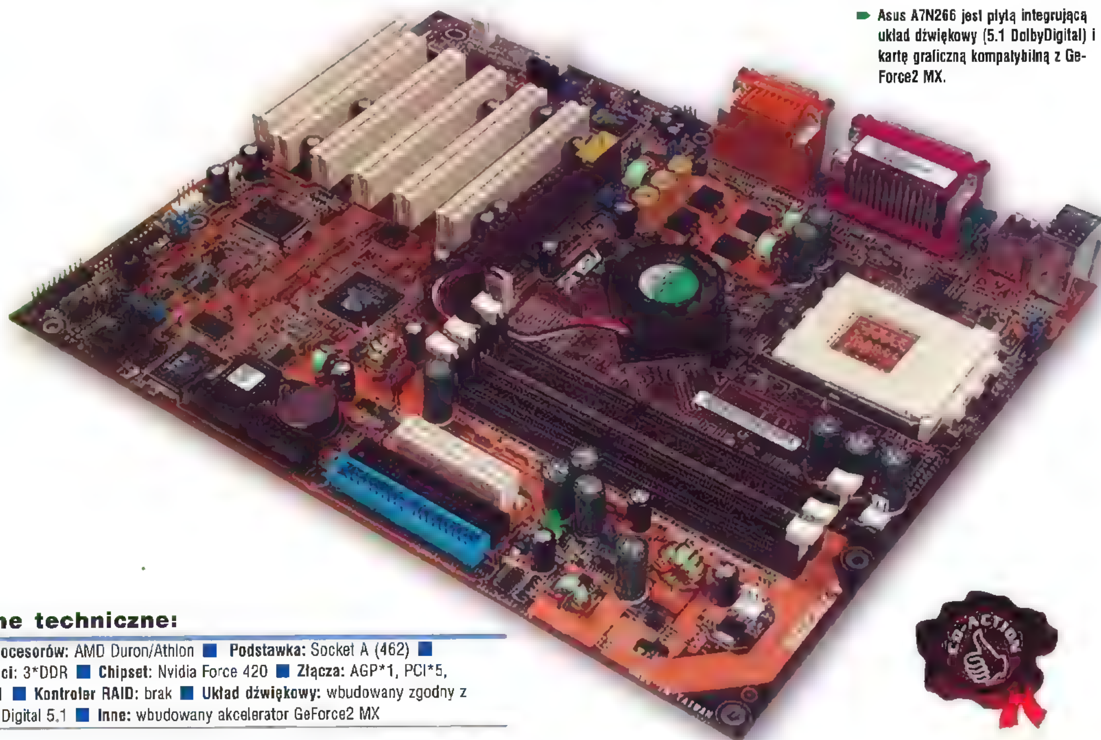
Odchudzone

W firmie Alstor powinny pojawić się dwa nowe napędy Toshiby. Są to ultracienkie (12,7 mm grubości) Combo SD-R2212 oraz DVD-ROM SD-C2612 przeznaczone do montażu w notebookach. Combo, czyli kombinacja napędów CD-RW i DVD-ROM, zapisuje płyty CD-R z prędkością 16x, a CD-RW 10x. Krążki CD czyta z prędkością 24x, a DVD 8x. Dzięki zaimplementowanej technologii Buffer Under Run Error Protection zapis danych ma stabilny i efektywny przebieg. Nie bez wpływu na to pozostaje również pojemny 2 MB bufor. Drugi z napędów, DVD-ROM o symbolu SD-C2612, osiąga maksymalną prędkość odczytu płyt DVD 8x, natomiast zwykłe CD odczytuje z prędkością 24x. Obydwa napędy odczytują płyty w standardzie DVD-ROM, DVD-RAM, DVD-R i DVD-RW. Ważą zaledwie 200 g. Masowa produkcja ruszy już na początku kwietnia. Niestety nie są jeszcze znane ceny urządzeń.
www.alstor.com.pl



TREO

Treo łączy funkcje dwuzakresowego telefonu GSM oraz palmtopa z systemem operacyjnym Palm OS. Jest dostępny w wersji z klawiaturą - model 180 lub z Graffiti (system rozpoznawania pisma ręcznego) - model 180g. Każdy ma dołączony zestaw słuchawkowy (słuchawka, mikrofon, włącznik) oraz wbudowany głośnik (funkcja aparatu głośnomówiącego) i wibrator. Treo pracuje w zakresach 900 oraz 1800 MHz. Wyposażono go funkcje szybkiego wybierania numerów, połączeń trójstronnych oraz historię rozmów. Jest w pełni zintegrowany z wbudowaną książką



Asus A7N266 jest płytą integrującą układ dźwiękowy (5.1 DolbyDigital) i kartę graficzną kompatybilną z GeForce2 MX.

Dane techniczne:
Dla procesorów: AMD Duron/Athlon ■ **Podstawka:** Socket A (462) ■ **Pamięci:** 3*DDR ■ **Chipset:** Nvidia Force 420 ■ **Złącza:** AGP*1, PCI*5, ACR*1 ■ **Kontroler RAID:** brak ■ **Układ dźwiękowy:** wbudowany zgodny z Dolby Digital 5.1 ■ **Inne:** wbudowany akcelerator GeForce2 MX

Niemal wszystko na pokładzie

Asus A7N266

■ Mike-L

Firmy Intel, VIA i SIS dążą do opracowania najlepszego zestawu kości, które tworzą chipset płyty głównej i integrują większość potrzebnych do funkcjonowania komputerów podzespołów. Dzięki temu kupując płytę główną, otrzymujemy za dość przystępne kwoty podstawę systemu wraz z kartą grafiki, muzyczną, a często i sieciową.

Jednym z najciekawszych osiągnięć w tej dziedzinie może się pochwalić nie żaden z trzech wymienionych koncernów, lecz firma Nvidia, znana dotychczas z projektowania i produkcji akceleratorów graficznych. Wprowadzając na rynek chipset nazwany nForce, narobiła sporego zamieszania i przyprawiła o ból głowy szefów oraz inżynierów konkurencyjnych firm.

Chipset Nvidia Force 420, zamontowany na płycie Asus A7N266, ma wiele cech, dzięki którym jest jedną z najciekawszych konstrukcji tego typu dostępnych na naszym rynku. W dwóch układach umieszczono podsystemy odpowiedzialne za komunikację z pamięcią operacyjną, pamięcią zewnętrzną, taką jak napędy IDE, obsługę kart rozszerzających, a także dźwięk i w wersjach specjalnych także sieci komputerowych LAN. Oprócz tego zintegrowano także układ odpowiedzialny za generowanie i obsługę dźwięku zgodnego ze standardem DolbyDigital (AC3) oraz podsystem graficzny odpowiadający parametrami konstrukcji GeForce2 MX. Tak potężne możliwości może mieć płyta, która obsługuje procesory firmy AMD, czyli Duron, Athlon oraz Athlon XP. Ciekawostką jest także to, że spora przepustowość magistrali pamięci, wynosząca 2,1 gigabajta na sekundę, może zostać podwojona dzięki technologii TwinBank Memory Architecture, ale tylko w przypadku gdy zamontowane są przynajmniej dwa moduły DDR. Kolejną ważną, szczególnie dla ekstremalnych "podkręcaczy", wiadomością jest system, który przy zamontowanych procesorach z serii XP sprawdza temperaturę układu oraz samoczynnie wyłącza komputer, gdy temperatura układu przekroczy 95 stopni Celsjusza. A jeśli chodzi o możliwości podkręcania szybkości procesora, nic nie stoi na przeszkodzie (no, może jedynie możliwości danego egzemplarza procesora), by zmieniać mnożnik oraz szybkość magistrali. Co ważne, otrzymujemy możliwość ręcznego ustawienia stosunku częstotliwości taktowania procesora do zegara pamięci (1:1 i 3:4).

Wbudowana karta graficzna jest w stanie zapewnić dobrą akcelerację 3D, a wydajność waha się pomiędzy wynikami osiągalnymi dla układów MX 200 i MX 400. Zaznaczyć należy, że pamięć karty jest wydzielana z ogólnej pojemności modułów DDR montowanych przez użytkownika na płycie (pamięci RAM).

Podsystem dźwiękowy oferuje sześciokanałową polifonię o jakości DolbyDigital (AC3), a na płycie zamontowano porty miniJack oraz złącza pozwalające na podłączenie modułów (śledzi), pozwalających na podłączenie dodatkowych kolumn tylnych, centralnej oraz subwoofera (głośnik niskotonowy).

Obszerna instrukcja wraz z przewodnikiem pozwalającym na szybkie uruchomienie zestawu zawierającego płytę Asus A7N266 (napisanym w języku polskim).

Jeśli ktoś ma zamiar zbudować zestaw, jaki będzie wydajnym centrum multimedialnym (układ dźwiękowy zgodny z AC3 i wydajny akcelerator 3D) i nie chce przejmować się dobieraniem poszczególnych akcesoriów, takich jak karta dźwiękowa, graficzna czy sieciowa, polecam mu płytę Asus A7N266, gdyż za mniej niż dziewięćset złotych otrzymujemy wszystkie te podzespoły w jednym urządzeniu.

Asus A7N266

Cena: 885 zł* ■ Dostarczy: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88

- spore możliwości za stosunkowo przystępną cenę ■ wokół procesora nie ma podzespołów przeszkadzających przy montażu dużych radiatorów
- niższa wydajność w porównaniu do VIA KT266A

Internet: www.incom.com.pl, www.msi.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobre!



Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon i Athlon XP ■ **Podstawka:** Socket A 462 ■ **Pamięci:** 3*DDR ■ **Chipset:** VIA Apollo KT333+VT8233A ■ **Złącza:** 1*AGP 4x, 5*PCI, 1*CNR ■ **Kontroler RAID:** opcjonalnie ■ **Inne:** układ Realtek ALC650 (audio)

333 na liczniku

MSI KT3 Ultra

■ Maciej Lewczuk

Koncern VIA prze do przodu jak czołg - co i rusz przedstawia nowe konstrukcje chipsetów, dzięki którym użytkownicy dostępnych na rynku procesorów mogą w pełni wykorzystywać ich możliwości.

Jedną z bardziej znanych firm produkujących płyty główne jest tajwańska MSI, która tym razem zaprojektowała i przedstawiła konstrukcję wykorzystującą Chipset KT333. Dzięki tym układom komputer można wyposażać w pamięci DDR 333 (PC2700), które są w stanie pracować poprawnie z zegarem 333 MHz.

Płyta obsługuje procesory AMD Duron, Athlon oraz Athlon XP, obsadzane w podstawce Socket A 462. Do KT3 Ultra można podłączyć cztery napędy IDE (dwa złącza), a opcjonalnie nawet osiem, gdyż w wersji ARU dodatkowo znajduje się na płycie kontroler RAID Promise. Obsługę audio zapewnia wbudowany układ Realtek ALC650, jaki pozwala na podłączenie nawet sześciu kolumn głośnikowych (5.1), a także na wyprowadzenie sygnału cyfrowego poprzez złącza elektryczne i optyczne. W pudełku znajduje się zaślepka-śledź z dodatkowym złączem (2*miniJack dla głośników tylnych oraz centralnego i subwoofera, jak też S/P DIF elektryczne i optyczne). Dodatkowe śledzie pozwalają na rozbudowanie zestawu komputerowego o kolejne dwa porty USB 1.1 i cztery USB 2.0.

Podczas testów okazało się, że nawet ten sam zestaw komputerowy, w którym zamieniono jedynie płytę główną, przyspieszył działanie (ogólne) o około 3-5%, a przy zastosowaniu pamięci DDR 333 (PC2700) zanotowano dalszy wzrost o 5-10%. Jest on widoczny, lecz nie tak wyraźny, jak można by się spodziewać.

MSI KT3 Ultra jest dobrą bazą do stworzenia szybkiego komputera (zależnie od finansów), który po pewnym czasie daje się bez problemu rozbudować.



MSI KT3 Ultra

Cena: **609 zł** (standard), **669 zł** (z RAID i USB 2.0)* ■ Dostarczyl: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88

+ niezła wydajność ■ dobra jakość wykonania
- wprowadzone zmiany nie powodują znacznego wzrostu wydajności

Internet: **www.incom.pl, www.msi.com.tw**

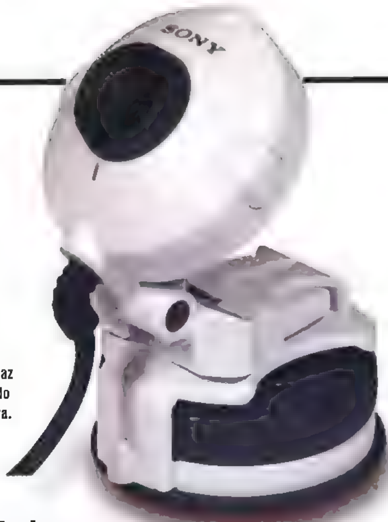
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

telefoniczną, dzięki czemu można dzwonić bezpośrednio z listy kontaktów lub przełączyć urządzenie na wbudowany głośnik. Wkrótce dostępny będzie bezpłatny upgrade oprogramowania do GPRS. Użytkownik Treo może obsługiwać pocztę elektroniczną, surfować po Internecie, wysyłać SMS-y. W firmowym oprogramowaniu znajdzie książkę telefoniczną, terminarz, listę zadań, notatnik, kalkulator oraz zegar. Na stronach WWW znajduje się tysiące aplikacji dedykowanych dla systemu operacyjnego Palm OS. Treo jest zasilany z akumulatora litowo-jonowego Ma 16 MB pamięci RAM. Pracuje z systemem operacyjnym Palm OS 3.5.2H, poza tym ma komunikacyjny port podczerwony (IrDA) oraz szybkie złącze USB, wbudowano weń modem i antenę. Synchronizacja z komputerami PC/Mac odbywa się przez kabel HotSync(r) lub przez port podczerwony. Wymiary: 11 x 6,9 x 1,8 cm; waga 153 g.
www.scientific.com.pl

Kingston testuje

Firma Kingston(r) Technology Company poinformowała o wdrożeniu własnego masowego systemu automatycznego testowania - KT2100. Opracowany przez dział projektowy technologii i testów (Technology and Test Engineering) Kingstona, system ten - KT2100, może testować moduły SDRAM, RDRAM lub DDR z wydajnością 400 modułów na godzinę - znacznie więcej w porównaniu z konwencjonalnymi testerami pamięci wykorzystującymi rygorystyczny proces testowy Kingstona. Kingston ma trzy amerykańskie patenty na technologie wykorzystywane w nowym systemie testowym, na inne technologie zgłoszono wnioski patentowe. W 2000 roku Kingston wykorzystał niektóre z własnych opatentowanych technologii w urządzeniu RDRAM RC2000 - testerze opracowanym wspólnie z Intel Corporation. RC2000 pokazał, że możliwe jest zbudowanie zaawansowanych testerów bazujących na płytach głównych, a które potrafią osiągnąć bardzo niski docelowy poziom defektów - 500 niesprawnych części na milion (Defective Parts Per Million - DPPM), co potwierdziły badania przeprowadzone przez Intela i Kingstona, a przedstawione na Intel Developer Forum. Inżynierowie firmy Kingston zoptymalizowali system obsługi modułów, który został zbudowany zgodnie ze specyfikacjami korporacji, by pobierał równocześnie cztery moduły i testował je na kilku stanowiskach z płytami głównymi. Płyty główne używane w KT2100 przechodzą szereg specjalnych modyfikacji, a te zwiększają wymagania stawiane



Sony CMR-PC4 to urządzenie, które pozwala na wprowadzanie zdjęć oraz sekwencji wideo do pamięci komputera.

Dane techniczne:

Rozdzielczość: do 640 na 480 punktów ■ **Ramki na sekundę:** 25 ■ **Podłączenie do komputera:** USB ■ **Długość przewodu:** 200 cm ■ **Mikrofon:** zewnętrzny (niezintegrowany) ■ **Dodatkowo:** podstawka-przyssawka

Przysysa się

Sony CMR-PC4

■ techNICK

Kamery internetowe, tak jak większość urządzeń, stają się coraz mniejsze i prostsze w obsłudze. Oczywiście poprawia się także ich jakość - a wszystko to jest wynikiem rozwoju technologicznego, dzięki któremu powstają tańsze odpowiedniki zaawansowanych rozwiązań.

Kamera WebCam Ezee Kit (jej symbol to CMR-PC4) jest propozycją firmy Sony skierowaną do przeciętnego internauty. Za mniej niż trzysta złotych otrzymujemy urządzenie, które jest w stanie przechwytywać pojedyncze obrazy oraz sekwencje wideo (z prędkością do 25 klatek na sekundę) w maksymalnej rozdzielczości 640 na 480 punktów.

Z komputerem urządzenie łączy dwumetrowa "smycz", podłączana do portu USB. Ezee nie ma wbudowanego mikrofonu - do zestawu dołączono stereofoniczny mikrofon z przewodem podłączanym bezpośrednio do karty dźwiękowej lub modemu. Dzięki temu nagrywany dźwięk charakteryzuje się bardzo wysoką jakością.

Aby można było kamerę postawić w dowolnym miejscu, należy połączyć ją ze specjalnie zaprojektowaną podstawką, używając w tym celu klipsa podobnego do tych, jakie spotyka się w plecakach (mimo wszystko obawiam się o żywotność takiego rozwiązania). Podstawka jest na tyle ciężka, że bez problemu utrzyma Ezee na danym miejscu - co dodatkowo ułatwia dosyć giętki przewód. Kolejnym rozwiązaniem, jakie zastosowano w podstawce, jest duża przyssawka (powietrze odpompowywuje się pokrętłem).

NetMeeting oraz pakiet ArcSoft Software Suite wraz z wygaszaczem ekranu, który wyłącza się w chwili, gdy przez mikrofon podamy odpowiednie hasło, a kamera "zobaczy" naszą twarz - pozwolą na wykorzystanie urządzenia w szerokim zakresie.

Sony CMR-PC4 można polecić wszystkim, którzy mają zamiar użytkować urządzenie do realizacji niezbyt ambitnych przedsięwzięć.

Sony CMR-PC4

Cena: **299 zł*** ■ Dostarczyl: **AB SA Wrocław**, ul. Kościerzyńska 32, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

+ ciekawa konstrukcja podstawki-przyssawki ■ długi przewód połączeniowy
- zatrzask łączący kamerę z podstawką

Internet: **www.sony.com.pl, www.ab.com.pl**



Sony CMR-PC3 to urządzenie stworzone głównie do użytkowania z komputerami przenośnymi, wyposażonymi w złącze USB.

Dane techniczne:

Rozdzielczość: do 640 na 480 ■ **Ramki na sekundę:** 25 ■ **Podłączenie do komputera:** USB ■ **Długość przewodu:** 100 cm ■ **Mikrofon:** zewnętrzny (niezintegrowany) ■ **Dodatkowo:** mikrofon oraz woreczek do przenoszenia

Maluszek

Sony CMR-PC3

■ Mike-L

Powyżej znajdziecie opis kamery Sony CMR-PC4. Mnie do opisu dostała się druga konstrukcja tego samego koncernu - urządzenie nazwane CMR-PC3, na którego pudełku widnieje napis WebCam Pro Kit.

Sony CMR-PC3 jest urządzeniem dość specyficznym, nawet jak na cyfrową kamerę internetową. Urządzenie jest nie większe niż zapalniczka Zippo, co widać na zdjęciu. W zestawie znajduje się także - oprócz kamery - stereofoniczny mikrofon, który podłącza się do karty dźwiękowej, zupełnie tak jak w zestawie prezentowanym powyżej. Mikrofon przypina się do urządzenia metalowym klipsem. Kamerę łączy się z komputerem za pomocą przewodu USB o długości... jednego metra. Zapewne zapytacie, dlaczego jest on taki krótki? Ano dlatego, że Sony CMR PC3 przewidziano głównie dla użytkowania z notebookami i laptopami, co nie oznacza, że nie przyda się w przypadku pecetów. Jeśli użytkujemy kamerę z klasycznym komputerem, zalecane jest użycie dodatkowej podstawki, przyklejanej dwustronnie lepiącą taśmą do obudowy - stosunkowo sztywny przewód uniemożliwia prawidłowe ustawienie swobodnie stojącego urządzenia.

W pudełku znajdziemy także woreczek z delikatnego materiału, który pozwala na bezpieczne przenoszenie podzespołów zestawu w torbie (laptopa).

Parametry użytkowe Sony CMR-PC3 są niemal identyczne z tymi przedstawionymi w obok opisanym modelu. Napomknę tylko, że ostrość obrazu ustawiana jest ręcznie - kręci się obudową obiektywu. Identyczny jest także zestaw sterowników oraz aplikacje pozwalające wykorzystać urządzenie do różnych celów.

Jeśli tylko macie laptop i ochotę, by posługiwać się kamerą podczas podróży (wideo konferencje z pociągu czy rozmowy z przyjac ółmi) lub zabezpieczyć sprzęt przed nieautoryzowanym dostępem (sprawdzanie głosu i obrazu twarzy użytkownika) - Sony CMR-PC3 jest właśnie skierowany do was.

Sony CMR-PC3

Cena: **349 zł*** ■ Dostarczyl: **AB SA Wrocław**, ul. Kościerzyńska 32, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

+ niewielkie gabaryty ■ dobrej jakości mikrofon stereofoniczny
- sztywny i krótki przewód połączeniowy

Internet: **www.sony.com.pl, www.ab.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



Logitech Cordless Desktop to klawiatura oraz mysz, które za pomocą fal radiowych przesyłają sygnały do odbiornika podłączanego do komputera.

Dane techniczne klawiatury:

Połączenie: radiowe ■ Liczba przycisków dodatkowych: 3 ■ Zasięg: do 2 m ■ Dodatkowe: trzy klawisze internetowe ■ Podłączenie: PS/2 ■ Zasilanie: 2 baterie AA

Dane techniczne myszki:

Technologia: opto-mechaniczna ■ Liczba przycisków: 2+rolka ■ Zasięg: do 2 m ■ Dodatkowe: połączenie radiowe ■ Podłączenie: USB, PS/2 ■ Zasilanie: 2 baterie AAA

Dwa kolory

Logitech Cordless Desktop

■ Maciej Lewczuk

Niedawno opisywałem zestaw składający się z klawiatury i myszy, który można było określić mianem de luxe. Tym razem przedstawię konstrukcję podobnego typu, lecz wyposażoną nieco bradziej ubogo oraz zdecydowanie tańszą.

Logitech Cordless Desktop to klawiatura i mysz łączące się z odbiornikiem podłączanym do komputera poprzez port PS/2 - dla klawiatury, oraz PS/2 lub USB - dla myszy, fa ami radiowymi. Dzięki temu unikamy bezładnej plątaniny przewodów, jaka skutecznie ogranicza swobodę użytkownika podczas pracy, nauki czy zabawy. Odległość od odbiornika do klawiatury czy myszy może wynosić maksymalnie dwa metry. Do klawiatury dołączana jest podstawka pod nadgarstki poprawiająca ergonomię pracy.

Na klawiaturze, oprócz standardowego zestawu klawiszy, znajdują się jeszcze trzy przyciski uruchamiające domyślną przeglądarkę WWW, klienta poczty elektronicznej oraz przeglądarki wraz z uruchomioną standardową wyszukiwarką internetową.

Przyciski klawiatury są dość twarde, co może powodować zmęczenie przy dość długim pisaniu. Klawisze Enter, Spacja, Shift, Backspace, Tab są dość duże i łatwo w nie trafić.

Mysz nie jest urządzeniem optycznym wykorzystującym do odczytu ruchu kulkę poruszającą rolki oraz sensory optyczne. Logitech Cordless Desktop jest zestawem przeznaczonym dla osób, któ re pragną mieć klawiaturę i mysz, a te nie będą połączone z komputerem przewodami, i oczekują dobrej jakości oraz nie chcą wydawać zbyt dużej ilości pieniędzy na ekskluzywne urządzenia podobnego typu.



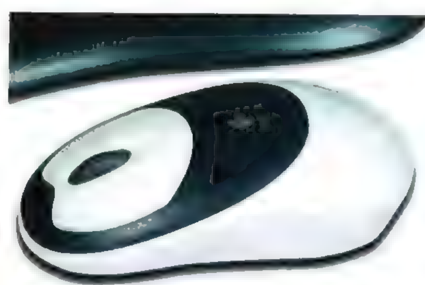
ⓘ Logitech Cordless Desktop

Cena: 309 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

bez plączących się przewodów ■ jedynie trzy dodatkowe przyciski specjalne

mały zasięg roboczy

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl



Logitech Cordless Desktop iTouch to mysz i klawiatura łączące się z komputerem za pomocą fal radiowych.

Dane techniczne klawiatury:

Połączenie: radiowe ■ Liczba przycisków dodatkowych: 18 ■ Zasięg: do 2 m ■ Dodatkowe: moduły multimedialny i internetowy (przyciski) ■ Podłączenie: PS/2 ■ Zasilanie: 4 baterie AA

Dane techniczne myszki:

Technologia: opto-mechaniczna ■ Liczba przycisków: 2+rolka ■ Zasięg: do 2 m ■ Dodatkowe: połączenie radiowe ■ Podłączenie: USB, PS/2 ■ Zasilanie: 2 baterie AAA

Dotknij...

Logitech Cordless Desktop iTouch

■ techNICK

Jeśli czytelników zainteresował zestaw składający się z myszy i klawiatury, wykonano go z ciemnego tworzywa i wyposażono w masę dodatkowych przycisków, pokręteł, lecz był zbyt drogi, by go kupić - myślę, że poniżej opisana wersja urządzenia tego samego producenta także się spodoba.

Logitech Cordless Desktop iTouch to zestaw składający się z myszki i klawiatury, która nie łączy się z komputerem za pomocą przewodów, lecz poprzez fale radiowe wysyłane do odbiornika z przewodem zakończonym wtyczką PS/2 dla klawiatury oraz USB dla myszy (można dołączyć przejściówkę do PS/2). Klawiatura różni się od znajdującej się w zestawie Optical kolorem (jasne tworzywo z granatowymi wstawkami) oraz brakiem umieszczonej po lewej stronie rolki, a pokrętło regulacji głośności "zamieniło się" w dwa przyciski. Mysz nie korzysta też z technologii optycznej, a jedynie opto-mechanicznej (klasyczna).

Przyciski klawiatury działają dobrze choć są troszkę "twarde", co można odczuć już po godzinie pracy, lecz po pewnym treningu można się przyzwyczaić (siłownia dla paluszków). Jeśli chodzi o myszkę - nie można się zbytnio czepiać, gdyż działa poprawnie, a mogą z niej korzystać i prawo-, i leworęczni.

Zasięg, w jakim komfortowo da się pracować, to maksymalnie dwa metry od odbiornika, co daje w sumie maksimum trzy metry. Nie jest to mało i nie jest to dużo, zważywszy, że leniwi korzystaliby z niej jak z pilota (programowe odtwarzacze DVD, DivX czy MP3).

Logitech Cordless Desktop iTouch jest dobrym zestawem szczególnie dla osób, które lubią trzymać klawiaturę na kolanach, a przewody doprowadzają ich do szału. Uniwersalność myszy oraz mnogość przycisków funkcyjnych poprawia komfort pracy z komputerem.

ⓘ Logitech Cordless Desktop iTouch

Cena: 409 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

duży komfort pracy ■ programowalne przyciski

cena

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

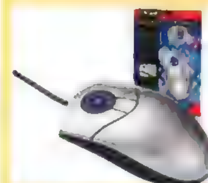
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Nowości Sprzętowe

modułom pamięci podczas testów zapewniając, że te sprzedawane klientom będą pracowały niezawodnie.

kingston.com

Mysz?



Trust przedstawił nowy, przyjemny sposób przeglądania stron w Internecie - Ami Mouse 140T webscroll oraz Ami Mouse 150T Optical webscroll. Obie myszki mają wbudowany manipulator kulkowy z funkcją rolki przeglądania. Oznacza to, że użytkownicy mają teraz dostęp do funkcji rolki scroll, pracującej w trzech wymiarach: poziomym pionowym oraz skośnym. Oprócz tego rolka działa jako manipulator kulkowy: właściwie bez poruszania myszki możesz swobodnie i łatwo pracować w kilku aplikacjach. Cecha ta jest przydatna użytkownikom notebooków, któ rzy zazwyczaj nie mają miejsca na poruszanie urządzeniem. Produkty, które przystosowano dla użytkowników prawo-, jak i leworęcznych umożliwiają szybką i dokładną pracę. Załączone oprogramowanie pozwala na zaprogramowanie przycisków przez użytkownika. Wersja 150T wykorzystuje technologię optyczną i działa praktycznie na każdym podłożu (narzędziem dla użytkowników notebooków). Pozostałe cechy obu myszek są identyczne. Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em to dla Ami Mouse 140T Webscroll 39 99 złotych, a dla Ami Mouse 150T OPT Webscroll 79 99 złotych

Dane techniczne Trust Ami Mouse 140T Webscroll

- myszka z rolką przewijania scroll
- złącze PS/2
- załączone oprogramowanie pozwalające na zaprogramowanie dodatkowych funkcji
- 3 przyciski
- podwójna funkcja
- rolka przewijania działa jako manipulator kulkowy typu trackball
- ruch myszki działa jako funkcja przewijania
- wymiary produktu (WxSzxD w mm): 110 x 60 x 35
- ciężar 0,2 kg

Dane techniczne Trust Ami Mouse 150T Optical Webscroll

- myszka optyczna z rolką przewijania scroll, złączem PS/2, załączonym oprogramowaniem pozwalającym na zaprogramowanie dodatkowych funkcji

Kompletne zestawy dla wymagających.

Nowości Sprzętowe

- 3 przyciski
- podwójna funkcja
- rolka przewijania działa jako manipulator kulkowy typu trackball
ruch myszki działa jako funkcja przewijania
- wymiary produktu (WxSZxD w mm): 110 x 60 x 35
- ciężar 0,2 kg

Dane techniczne Trust Ami Mouse 150T Optical Webscroll
- myszka optyczna z rolką przewijania scroll, złączem PS/2, załączonym oprogramowaniem pozwalającym na zaprogramowanie dodatkowych funkcji
- 3 przyciski
- zamiana funkcji
- rolka przewijania działa jako manipulator kulkowy typu trackball
- ruch myszki działa jako funkcja przewijania
- w pełni Plug & Play dla Windows
- wymiary produktu (WxSZxD w mm): 110 x 60 x 35, ciężar 0,2 kg

www.trust.com

Oblicz...

Firma Zibi wprowadziła do sprzedaży najnowszy model kalkulatora graficznego Casio Algebra fx 2.0 Plus. W porównaniu do poprzedniej wersji kalkulator ma wiele nowych funkcji - obliczenia finansowe, rozwiązywanie równań różniczkowych, rozszerzone funkcje statystyczne. Jego oprogramowanie można wzbogacać i aktualizować, ściągając dane z Internetu. W nowym kalkulatorze dodano oprogramowanie pozwalające na obliczenia szacunku inwestycyjnego, ilustrację przepływu pieniądza w poszczególnych okresach finansowych, ilustrację amortyzacji czy symulację procesów finansowych w danym okresie finansowym. Możliwe jest już także rozwiązywanie równań różniczkowych do dziewiątego rzędu, włącznie z ich interpretacją graficzną. Biblioteka programów nowej algebry może być dowolnie wzbogacana i rozszerzana poprzez ściągnie programów edukacyjnych z internetowych stron producenta, firmy Casio. Kalkulator współpracuje z komputerem, innymi kalkulatorami Casio oraz z drukarkami etykiet. Ma też nowy tryb pracy E-CON, pozwalający na konwersję programów do innych kalkulatorów, współpracę z kontrolerem EA-100 oraz bardziej efektywne zarządzanie pamięcią. Algebra Plus przeznaczona jest dla szerszego grona odbiorców niż starszy model. Rozbudowanie funkcji finansowych i statystycznych powoduje, że kalkulator adresowany jest nie tylko do uczniów szkół średnich, studentów kierunków ścisłych, ale także osób zajmujących się zawodowo rachunkowością, księgowością, statystyką i finansami. Do kalkulatora dołączono dwutomową instrukcję w języku polskim. Cena detaliczna



Komputer nazwany pseudonimem Dariusza "Tygrysa" Michalczewskiego powinien być właśnie taki - czyli szybki, zadziorny... mistrzowski?

Test	Tryb	[illegible] Advanced Extreme	ACT 2200	PC Bird Tiger
Quake 2 Software	320x200	133,6	169,6	180,1
	800x600	43,5	51,5	56,1
	1024x768	29,5	35,3	37,1
Quake 2 OpenGL 16bit	1280x1024	270,2	330,1	230,3
Quake 2 OpenGL 32bit	1280x1024	259,8	312	249,7
Quake 3 Arena	Fastest	204,5	309,7	248,3
	Normal	186,2	279,8	203,7
	HQ 1280x1024	144,7	155,4	135,2
3D Mark 2001 SE	Standard	7263	8380	6972
SpecViewPerfect 6 1 2	AWadvs-04	94,15	102,5	75,67
	DRV-07	18,93	33,97	18,54
	DX-06	34,5	38,81	33,8
	Light-04	9,452	10,22	9,18
	MedMCAD-01	34,06	29,67	33,0
	ProCDRS-03	18,39	20,58	14,95
PC Mark 2002	CPU	x	x	4924
	Memory	x	x	3269
	HDD	x	x	848
HD Tach	Average (KB)			43256
	Burst (MB)			80,1

Dane techniczne:

Procesor: AMD Athlon XP 2000+ ■ **Płyta główna:** Jet Way J-866AS Ultra (KT266A) ■ **Pamięć RAM:** 1*256 MB DDR ■ **Dysk twardy:** WD 60 GB 7200 ATA100 ■ **Karta grafiki:** GeForce3 Ti200 64 MB DDR Dual + TV-Out ■ **Karta muzyczna:** SB Audigy Player ■ **Klawiatura i mysz:** Bezprzewodowe Dexxa ■ **Modem:** Microcom 56K PC Bird ■ **Obudowa:** Midi ATX 300W ■ **Napęd CD/DVD:** CD-RW Cyclone 24/10/40+DVD LG DRD-8160B ■ **Monitor:** brak ■ **System operacyjny:** MS Windows ME PL

Pokazał tygrysi pazur

PC Bird Tiger

■ techNICK

Do redakcji trafił kolejny zestaw komputerowy, tym razem bez dołączonego monitora. Nie jest to zbyt wielki minus - dzięki temu bez problemu można dobrać urządzenie, jakie najbardziej odpowiada nabywcy: a wybierać można pomiędzy konstrukcjami z klasycznym kineskopem (CRT) i wyświetlaczami ciekłokrystalicznymi (LCD).

PC Bird Tiger jest zestawem zbudowanym z myślą o użytkownikach wymagających od komputera wysokiej wydajności zarówno pod względem grafiki trójwymiarowej, mocy obliczeniowej oraz uniwersalności, a wszystko za w miarę niewygórowaną cenę. Zastanówmy się, czy projektantom udało się połączyć wszystkie te rzeczy.

Komputer zbudowano na bazie płyty głównej Jet Way j-866AS, która wykorzystuje chipset VIA KT266A i obsługuje pamięci DDR. Pięć slotów PCI, ACP 4x oraz CNR. Ćwierć gigabajta pamięci operacyjnej pozwala na w miarę komfortową pracę, choć należy przyznać, że nowe gry czy programy użytkowe "rozwijają skrzydła" dopiero przy większych pojemnościach RAM. Dysk twardy Western Digital o pojemności sześćdziesięciu gigabajtów i prędkości wirowania dysków siedmiu tysięcy dwustu obrotów na minutę zapewnia wystarczającą powierzchnię do magazynowania danych i instalacji oprogramowania. Procesorem, jaki zamontowano w zestawie, jest AMD Athlon XP 2000+. Dzięki temu moc obliczeniowa komputera wystarcza do wydajnej i komfortowej obsługi wszelkich aplikacji. Na razie same plusy, niestety pojawiają się i wady, np. w przypadku zestawu chłodzącego procesor. Jest to spory radiator wraz z wysoko wydajnym wentylatorem, którego montaż pozostawia wiele do życzenia, a jeśli zajdzie potrzeba zdjęcia go z procesora, należy mieć stalowe dłonie, wiele samozaparcia i wykazać nieziemską niemal ostrożność, by nie uszkodzić delikatnych zaczepów na podstawce procesora lub samej płyty głównej. W tym przypadku radziłbym projektantom pomyśleć o bardziej "przyjaznym" użytkownikowi systemie chłodzenia. Karta muzyczna SoundBlaster Audigy Player zapewnia lepszą obsługę dźwięku niż układy montowane na płycie głównej, a dodatkowo pozwala na podłączanie urządzeń wykorzystujących do komunikacji z komputerem złącza FireWire. Karta graficzna to akcelerator z procesorem Nvidia GeForce3 Titanium 200 - oferujące ona dwa wyjścia na monitor CRT oraz DVI dla paneli LCD oraz wyjście sygnału wideo (S-Video - Composite). Mysz i klawiatura są urządzeniami bezprzewodowymi (sygnały przesyłane są falami radiowymi) i zapewniają dobrą kontrolę "na odległość". Całości dopełniają nagrywarka CD-RW firmy TDK oraz napęd LG, dzięki któremu można oglądać filmy zapisane na krążkach DVD. Zestaw działa pod kontrolą systemu operacyjnego MS Windows ME PL.

Jako że nazwę zestaw zawdzięcza pięściarzowi Dariuszowi "Tigerowi" Michalczewskiemu, producent dołączył album zawierający całą masę zdjęć z walk mistrza oraz historię jego życia i kariery.

PC Bird Tiger to zestaw, za który nie zapłacimy więcej niż pięć tysięcy złotych, lecz należy pamiętać, że nie zawiera on monitora. Jeśli komuś zależy na uniwersalności oraz dość znacznej wydajności zarówno graficznej, jak i obliczeniowej, opisywany komputer jest urządzeniem, którym powinni się zainteresować.

① PC Bird Tiger

Cena: **4570 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

- szybki, uniwersalny, użyteczny ■ firmowany pseudonimem Dariusza Michalczewskiego (dołączono album)
- zestaw chłodzący procesor trudny do zdejmowania i zakładania

Internet **www.msd.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ponad dwa giga?



Iiyama HM704UTc to monitor o ciekawym wyglądzie i doskonałych parametrach użytkowych.

Dane techniczne:

Kineskop: Diamondtron M2 CRT 17" ■ **Obszar roboczy:** przekątna 16" (41 cm) ■ **Plamka:** 0,25 mm ■ **Odchylanie pionowe:** 50-160 Hz ■ **Odchylanie poziome:** 30-96 KHz ■ **Dodatkowe:** brak

Zgrabna siedemnastka

Iiyama HM704UTc

■ **Maciej Lewczuk**

Wzrok jest jednym z najważniejszych zmysłów człowieka, ponieważ to obrazy przenoszą największą porcję informacji. Dlatego aby dbać o oczy, należy wystrzegać się ostrego światła i... blablabla... Jednak gdy długo przesiadujemy przed komputerem, przydałby się monitor, który nie tylko spełniałby normy zalecane przez światowe komisje, ale także oferował coś ponad to.

Firma Iiyama znana jest z tego, że jej produkty, a są to głównie monitory, charakteryzują się wysoką jakością (wygrywają w wielu testach, a w większości plasują się w czołówce) oraz ceną, która nieco tylko przewyższa koszty, jakie trzeba ponieść przy zakupie popularniejszych marek.

Iiyama HM704UTc jest monitorem zbudowanym na bazie siedemnastocalowego, płaskiego kineskopu Diamontron M2, który jest jedną z najnowszych konstrukcji tego typu na świecie. Kineskop charakteryzuje się jasnością dochodzącą do trzystu kandeli na metr kwadratowy oraz poprawionym kontrastem (w stosunku do poprzednich modeli Diamondtron).

HM704UTc wyświetla dobrej jakości obraz bez większych zniekształceń geometrycznych (mniejsze da się wyregulować), a błędy konwergencji niemal tu nie występują.

Do nawigowania po OSD (menu ekranowe) służą przyciski na przednim panelu monitora. Do ich wykorzystania trzeba się nieco przyzwyczaić, lecz jest to standard przy nowych urządzeniach (każde trochę inaczej się ustawia).

Iiyama HM704UTc jest monitorem godnym polecenia dla osób, którym zależy na jakości obrazu oraz na efektownym wyglądzie zestawu stojącego na biurku. Dobre parametry oraz atrakcyjny wygląd - to główne cechy opisywanego urządzenia.

Iiyama HM704UTc

Cena: 1480 zł* ■ Dostarczył: Iiyama Polska, ul. Czeremchowa 35, 53-009 Wrocław, tel. (0 71) 339 97 81, faks (0 71) 339 97 80

atrakcyjny wygląd ■ niezłe parametry

cena

Internet: www.iiyama.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ładne ale nieco drogie.

Nowości Sprzętowe

wynosi ok. 679 złotych. Zibi zapewnia specjalną ofertę cenową dla szkół.

W porównaniu z Algebrą FX 2.0 dodano następujące oprogramowanie:

Financial Calculation (TVM) - obliczenia finansowe
obliczenia procentu prostego i składanego
szacunek inwestycyjny
ilustracja przepływu pieniądza w poszczególnych okresach finansowych
ilustracja amortyzacji
śledzenie wartości pieniądza w czasie
symulacja procesów finansowych w danym okresie finansowym
Differential Equation (DIFF EQ) - rozwiązywanie równań różniczkowych do dziewiątego rzędu włącznie i ich interpretacja graficzna
wzbogacenie funkcji statystycznych
E-CON - nowy tryb pracy pozwalający na:
konwersję programów do innych kalkulatorów CASIO
współpraca z kontrolerem EA-100
zarządzanie pamięcią kalkulatora

Funkcje pozostałe:
działania na wyrażeniach algebraicznych
Computer Algebra System - różniczkowanie, całkowanie, wykresy
algebra - rozwiązywanie równań krok po kroku ze sprawdzaniem wyników po drodze
korepetytor - rozwiązywanie równań liniowych, równań kwadratowych, nierówności liniowych, układów równań z dwiema niewiadomymi - krok po kroku z użyciem podstawowych algebraicznych technik
funkcje graficzne i rozwiązywanie wykresów
wykresy dynamiczne
wykresy dualne (wykres i tabela, wykres i wykres)
wykresy funkcji stożkowych
funkcje zespolone
funkcja listy
funkcja listy danych
obliczenia i wykresy statystyczne
całki
różniczki i różniczki kwadratowe
funkcja programowania BASIC
rozwiązywanie układów równań liniowych zawierających od 2 do 30 niewiadomych
działania na macierzach z liczbami zespolonymi
konwersja wartości pomiędzy różnymi układami liczbowymi

Parametry:
pamięć użytkownika 144 KB
pamięć FLASH 768 KB
PC-link Cabel SB-87 dostępny w opcji, potrzebny do instalowania w kalkulatorze aplikacji z komputera osobistego

Dane techniczne:

Procesor: AMD Athlon XP 1600+ ■ **Płyta główna:** SHUTTLE DOT-AK31 KT266A ■ **Pamięć RAM:** 1*256 MB DDR ■ **Dysk twardy:** Seagate Barracuda ST340016A 40 GB ■ **Karta grafiki:** Asus V7100 (GF 2 MX 400 64 MB TV) ■ **Karta muzyczna:** zintegrowana, zgodna z AC'97 ■ **Klawiatura i mysz:** Chicony Multimedia/Logitech Pilot Plus ■ **Modem:** Pentagram Omen II ■ **Obudowa:** Enlight Midi Tower ATX ■ **Napęd CD/DVD:** DVD LG 16x (GDR-8160B) ■ **Monitor:** CTX PR705F ■ **System operacyjny:** dowolny za dopłatą



Test	Tryb	[illegible] Advanced Extreme	ACT 2200	[illegible] Max X
Quake 2 Software	320x200	133 6	169,6	152,7
	800x600	43.5	51,5	51 3
	1024x768	29 5	35,3	34,5
Quake 2 OpenGL 16bit	1280x1024	270 2	330,1	100.4
Quake 2 OpenGL 32bit	1280x1024	259 6	312	65 8
Quake 3 Arena	Fastest	204,5	309,7	184 9
	Normal	186 2	279,8	164,1
	HQ 1280x1024	144,7	155,4	33 6
3D Mark 2001 SE	Standard	7263	8380	2367
SpecViewPerfect 6 1 2	AWadys-04	94,15	102,5	62,09
	DRV-07	18,93	33,97	18 73
	DX-06	34 5	38,81	24 98
	Light-04	9,452	10,22	6 503
	MedMCAD-01	34,06	29,67	21 37
	ProCDRS-03	18 39	20,58	16 23
PC Mark 2002	CPU	x	x	4129
	Memory	x	x	2731
	HDD	x	x	1105
HD Tach	Average (KB)			41734,8
	Burst (MB)			71,2

Komputer dla... ludzi

Max Man XP

■ **Mike-L**

Ostatnio opisywaliśmy zestaw komputerowy dla grafika lub niezmiernie zasobnego w środki płatnicze gracza komputerowego. Tym razem mamy zamiar przedstawić zestaw wybijający się parametrami oraz ceną ponad przeciętność, lecz mimo wszystko pozostający w zasięgu możliwości zwykłych zjadaczy chleba.

Komputer Max Man XP przygotowany został z myślą o jak najlepszym wykorzystaniu podzespołów charakteryzujących się dobrym stosunkiem wydajności i parametrów do ich ceny. Jako podstawy użyto płyty Shuttle AK31 (chipset VIA KT266A), dzięki której możliwe stało się użycie procesorów firmy AMD (Duron, Athlon, Athlon XP), a w przypadku Max Man XP kości Athlon XP 1600+. Procesor ten taktowany jest zegarem 1,4 GHz, lecz jego wydajność porównywalna jest do układów poprzedniej generacji taktowanych zegarem 1,6 GHz. Odprowadzaniem nadmiaru ciepła wydzielanego przez procesor zajmuje się spory aluminiowy radiator oraz wentylator, którego producentem jest firma CoolerMaster. Płyta główna zawiera także wbudowany układ odpowiedzialny za obsługę dźwięku, a jest on kompatybilny ze standardem AC'97. Jako że zastosowano chipset VIA KT266A - pamięciami, jakimi możemy obsadzić trzy banki, są moduły DDR. W przypadku testowanego zestawu była to pojedyncza płytka 256 MB DDR (kości Elixir).

Nośnikiem danych jest wydajny dysk twardy firmy Seagate Barracuda IV o pojemności czterdziestu gigabajtów (model ST340016A).

Napęd DVD LG GDR-8160B pozwala na odczytywanie danych z krążków CD oraz DVD, czyli większości dostępnych obecnie nośników danych (srebrnych płytek - i nie tylko).

Choć urządzenie podczas pracy nagrzewa się, nie ma problemów z odprowadzaniem ciepła, ponieważ tak dysk, jak i napęd dyskietek oraz czytnik DVD podłączono do płyty niestandardowymi taśmami, lecz specjalnie przygotowanymi przewodami umieszczonymi w okrągłych powłokach ekranujących. Są to - reklamowane ostatnio - akcesoria mające na celu poprawę cyrkulacji powietrza wewnątrz obudowy. Mimo wysokiej ceny (trzykrotnie w porównaniu do standardowych "kabli") pozwalają one na obniżenie temperatury wewnątrz obudowy o 1-3 stopni Celsjusza.

Karta grafiki z wyjściem telewizyjnym, firmowana przez Asusa (model V7100), zbudowana jest przy wykorzystaniu układu Nvidia GeForce 2 MX 400 oraz 64 megabajtów pamięci.

Modem Pentagram Omen II zapewnia możliwość podłączenia się do linii telefonicznej i surfowania po Internecie, przesyłania faksów oraz e-maili.

Całość umieszczono w obudowie Enlight, której trzy wymienne dolne elementy przedniego panelu pozwalają uzyskać pewną oryginalność w wyglądzie komputera. Świetnie wykończone blachy uniemożliwiają niemal "przecięcie się" o ostre krawędzie, a montaż napędów 5,25" na szynach wsuwanych w prowadnice jest nad wyraz wygodny. Zamontowany drugi wentylator (pierwszy jest w zasilaczu) nie został podłączony do płyty (nie działa), gdyż nie wymaga tego system (nie nagrzewa się zbytnio), lecz może zostać wykorzystany w przyszłości, gdy maszyna zostanie rozbudowana. Rozwiązanie pozwala zmniejszyć hałas powodowany przez wiatraczki.

W zestawie zastosowano monitor CTX PR705F z płaskim kineskopem Sony, który jest w stanie wyświetlić dobrej jakości obraz w rozdzielczości do 1600 na 1200 punktów (plamka 0,24 mm).

Klawiatura multimedialna Chicony, mysz Logitecha oraz ergonomiczna podkładka pod urządzenie dopełniają całości.

Zestaw nie zawiera systemu operacyjnego, gdyż klient wybierając go może samodzielnie zdecydować, z którym z dostępnych środowisk chce pracować. Oczywiście wiąże się to z dodatkową opłatą.

Max Man XP jest dobrą propozycją dla wszystkich, którzy prócz surfowania po zasobach Internetu oraz pisania tekstów mają zacięcie do grania czy pracowania z komputerem (grafika, muzyka, nauka).

Max Man XP

Cena: 3999 zł* ■ **Dostarczył:** MAX COMPUTERS Sp. z o.o., ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (0 71) 326 01 36 do 40

👍 dobry stosunek parametrów do ceny ■ świetny monitor

👎 brak systemu operacyjnego

Internet: www.maxcomp.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobry dla każdego.



Iiyama LA702UT to klasyczny monitor z płaskim siedemnastocalowym kineskopem.

Dane techniczne:

Kineskop: Diamondtron NF 17" ■ **Obszar roboczy:** przekątna 15,9" ■ **Plamka:** 0,25 mm ■ **Odchylanie pionowe:** 50-160 Hz ■ **Odchylanie poziome:** 30-70 KHz ■ **Dodatkowe:** brak

Wygięte kształty i płaski przód

Iiyama LA702UT

■ **Mike-L**

Iiyama to firma z wyrobioną u fachowców opinią dobrego producenta świetnych monitorów. Zawsze gdy mam do czynienia z urządzeniami poważanego producenta, staram się nie ulegać opinii innych - tylko w miarę sceptycznie podejść do testów.

LA702UT to siedemnastocalowy kineskop Diamondtron NF, umieszczony wraz z elektroniką w obudowie noszącej logo Iiyamy. Maksymalna rozdzielczość, z jaką można na nim pracować, to 1280 na 1024 punkty przy odświeżaniu 65 Hz. Zalecana do komfortowej pracy rozdzielczość to 1024 na 768 punktów przy 85 Hz.

Obraz, jaki pojawia się na ekranie, pod względem geometrycznym jest poprawny, a drobne błędy, jakie się pojawiły (poduszkowatość lewostronna i trapezowe zniekształcenie), dały się bez większych problemów usunąć za pomocą menu ekranowego (OSD) obsługiwanego przez przyciski na panelu poniżej kineskopu.

Zgrabny kształt oraz jasno-kremowy kolor obudowy doskonale komponuje się z akcesoriami (mysz, klawiatura, drukarka), wyposażonymi w standardowe obudowy (podobny kolor).

Jedyne większe mankamenty, na jakie natknąłem się testując dostarczony do redakcji egzemplarz - to występująca mora, którą poniekąd dało się wyregulować (mimo to pozostawała widoczna na jasnoszarych powierzchniach), oraz nieostry obraz w prawym górnym rogu. Drugiej przypadłości nie udało się skompensować za pomocą opcji menu, dlatego też mam nadzieję, że jest to wada jedynie tego egzemplarza.

Iiyama LA702UT to dobry przykład na to, że monitor można wykonać z dobrych podzespołów, a wysokie parametry użytkowe rekompensują w znacznym stopniu cenę wyższą od tysiąca złotych. Jeśli wziąć pod uwagę renomę producenta, można mieć niemal pewność, że parametry nie pogorszą się z upływem czasu.

(i) XIlyama LA702UT

Cena: **1100 zł*** ■ Dostarczył: **Iiyama Polska**, ul. Czeremchowa 35, 53-009 Wrocław, tel. (0 71) 339 97 81, faks (0 71) 339 97 80

- przyzwoite parametry
- nieostry obraz w prawym górnym rogu

Internet: **www.iiyama.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Pentagram Dark 56I to modem, który obsługuje standard V.92 i bez problemów radzi sobie z zaszumionymi łączami telefonicznymi

Dane techniczne:

Procesor: Lucent Technologies/Agere ■ **Podłączenie:** mag strala PCI ■ **Protokoly:** 56K/V.92k

Ciemna strona Internetu

Pentagram Dark 56I

■ **techNICK**

Mimo że w większości "cywilizowanych" krajów internauci mają dostęp do ogólnoświatowej Sieci poprzez łącza cyfrowe (ISDN) lub stałe, w naszym kraju nadal zmuszeni jesteśmy korzystać z analogowych linii telefonicznych oraz zwykłych faks modemów.

Pentagram Dark 56I jest modemem, który zapewni każdemu użytkownikowi komputera, działającego pod kontrolą jednego z systemów operacyjnych Microsoftu, (95/98/NT/2000/Millenn um/XP), dostęp do Internetu, a także możliwość odbierania oraz przesyłania faksów. Jeśli "dysponujemy" znajomym z zagranicy, który także ma modem, można pokusić się o telefonowanie poprzez Internet, dzięki czemu rachunki za rozmowy międzynarodowe będą znacznie niższe. Czasem jednak do szewskiej pasji doprowadza nas jakość połączenia, ale czego nie robi się, by zaoszczędzić nieco gotówki. Do tego typu operacji będzie również potrzebna karta muzyczna z podłączonymi głośnikami i mikrofonem, ponieważ Pentagram Dark 56I nie ma opcji głosowych.

Modem zbudowano na bazie układu powstałego przy współpracy firm Lucent Technologies i Agere - i obsługuje standard V.92, dzięki któremu dane przesyłane z komputera w świat wychodzą znacznie szybciej niż w przypadku starszych wersji protokołu.

Modem podłączony do linii testowych nawiązywał połączenie z siecią teleinformatyczną z prędkością nie mniejszą niż 48 000 kbps (kilobitów na sekundę). Transfer utrzymywał się na w miarę stałym poziomie (pobieranie plików z serwera ftp, WWW) i nie zdarzyło się, by połączenie zostało zerwane lub zawieszone.

Pentagram Dark 56I jest dość ciekawą pozycją dla osób, które liczą, że w przyszłości nasi rodzimi providerzy postarają się o zmianę modemów na te obsługujące nowy standard V.92 - choć nic nie stoi na przeszkodzie, by korzystać z nich i teraz.

Pentagram Dark 56I

Cena: **130 zł*** ■ Dostarczyl: **Multimedia Vision**, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

+ obsługuje standard V.92 ■ dobrze radzi sobie z zaszumionymi łączami
- brak opcji głosowych

Internet: **www.mmv.com.pl, www.pentagram.pl**

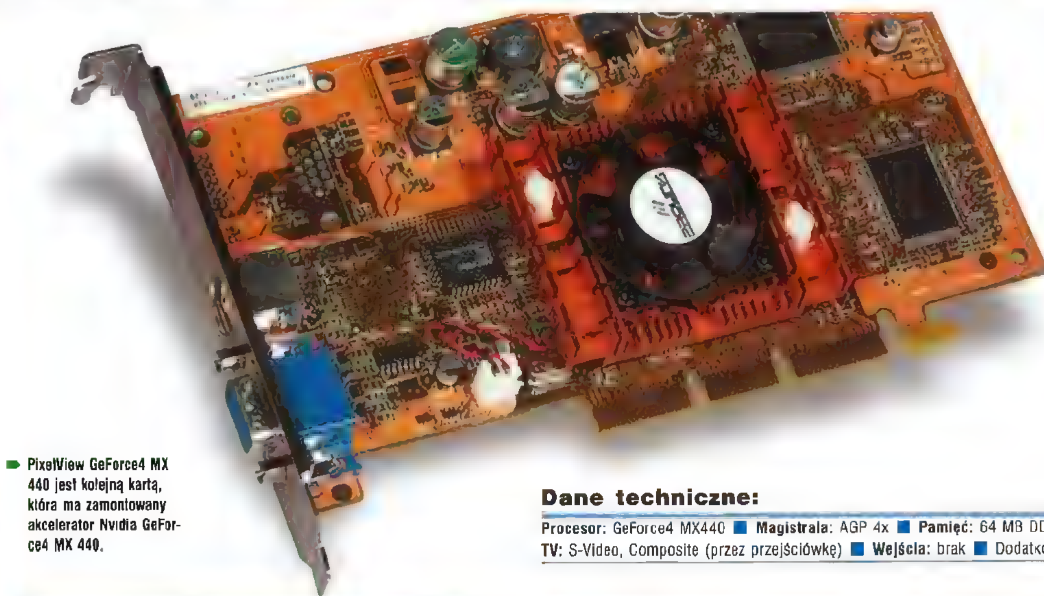
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

wybór języka: angielski, hiszpański, niemiecki, francuski, włoski
ośmiowierszowy wyświetlacz (128 x 64 pkt.)
ilość cyfr na wyświetlaczu: 10 + 2
menu ikonowe
wyświetlacz siatkowy
zawiera kabel łączący dla transferu danych między dwoma jednostkami
źródło zasilania: 4 baterie R03/LR03, zapasowa bateria CR2032
żywotność baterii: ok. 140 godzin
wymiary: 19,5 głęb. x 82 szer. x 178 wys. mm
http://www.zibi.pl
http://www.kalkulatory.pl

Młot

AMD przedstawiło własną wizję przyszłości komputerów z procesorem AMD następnej generacji o kodowej nazwie Hammer. Oparty o technologię AMD x86-64 procesor Hammer będzie pierwszym i jedynym 64-bitowym procesorem dla systemów x86. Procesor ten jest tak zaprojektowany, by oferować niezrównaną wydajność w 32-bitowym i 64-bitowym oprogramowaniu. Prócz wydajności procesor Hammer zapewni użytkownikom płynne przejście do aplikacji 64-bitowych w przyszłości, oszczędzając tym samym miliardy dolarów zainwestowane w oprogramowanie 32-bitowe. Oczekuje się, że procesor Hammer będzie pierwszym procesorem x86, który ma w pełni zintegrowany kontroler pamięci DDR, a rozwiązania bazujące na procesorze Hammer będą pierwszymi, które mają pełne wsparcie dla technologii HyperTransport(tm). Wsparcie obu technologii pomaga usunąć "wąskie gardła" przepływu informacji w systemie komputerowym. Architektura procesora Hammer została tak zaprojektowana, aby zapewnić niezrównaną wydajność w aplikacjach 32-bitowych, pozwalając jednocześnie na łatwą migrację do środowiska aplikacji 64-bitowych. Rodzinę mikroprocesorów Hammer wyposażono w bardzo wydajny, zintegrowany kontroler pamięci oraz szybką, skalowalną magistralę wykorzystującą technologię Hyper Transport. Technologia AMD x86-64 została zaprojektowana dla aplikacji, które adresują ogromne liczby pamięci fizycznej i wirtualnej, takich jak wysokowydajne serwery, systemy zarządzające bazami danych i narzędzia CAD. Technologia x86-64 łączy się z istniejącym środowiskiem obliczeniowym i pozwala przedsiębiorstwom instalować systemy 64-bitowe pracujące na bazie oprogramowania 32-bitowego, w które firmy zainwestowały miliardy dolarów. Technologia HyperTransport jest szybkim i bardzo wydajnym łączem typu point-to-point dla układów scalonych. Została zaprojektowana, by sprostać wymaganiom platform obliczeniowych i komunikacyjnych w przyszłości.
www.amd.pl



PixelView GeForce4 MX 440 jest kolejną kartą, która ma zamontowany akcelerator Nvidia GeForce4 MX 440.

Dane techniczne:
Procesor: GeForce4 MX440 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video, Composite (przez przejściówkę) ■ **Wejścia:** brak ■ Dodatkowe: brak

Pokazywanie pikseli

PixelView GeForce4 MX 440

■ **Mike-L**

Nowe karty graficzne, zbudowane na bazie układów GeForce4, pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Ostatnio prezentowaliśmy dwie konstrukcje z kośćmi GF4 MX 440. W niniejszym numerze CD-Action przedstawimy kolejną, by za miesiąc przetestować i opisać wersje mocniejsze.

PixelView GeForce4 MX 440 to kolejny akcelerator, którego cena oscyluje w granicach sześciuset złotych. Pozwala on na komfortową zabawę z najnowszymi wymagającymi grami. Firma Nvidia zawarła w nim najważniejsze elementy potrzebne do tworzenia trójwymiarowego obrazu, dołączyła także kilka dodatkowych nowinek, które poprawiają jakość oraz wydajność akceleracji. Wśród nich znajdziemy podsystemy, takie jak nView Display Technology, LMA II (Lightspeed Memory Architecture) oraz Accuview Processing Engine. Dodatkowo zamontowano dwa układy RAMDAC, które pracują z częstotliwością 350 MHz, dzięki czemu możliwa jest bezproblemowa obsługa dwóch monitorów jednocześnie. Niestety w tej wersji karty Prolinka można podłączyć jedynie do jednego monitora oraz telewizora czy magnetowidu, pod złącze TV-Out (S-Video lub Composite po dołączeniu przejściówki). Procesor pozbawiono jednostki nfiniteFX, czyli systemów cieniowania punktów (Pixel Shader) i wierzchołków (Vertex Shader), lecz dzięki temu udało się obniżyć cenę.

Na procesorze graficznym umieszczono spory radiator wraz z wentylatorem, dzięki czemu skutecznie chłodzony jest układ. Mimo to nie można podkręcić parametrów karty więcej niż o maksimum dziesięć procent.

Oprócz sterowników umieszczono na płytce aplikację E-Color, a na dodatkowych krążkach dołączono grę Serious Sam oraz program InterVideo WinDVD 2000. WinDVD obsługuje nowe zaimplementowane w układzie GF4 MX 440 funkcje, które poprawiają jakość dekodowania obrazu MPEG-2 z krążków DVD, dzięki czemu zwiększa się komfort oglądania na ekranie monitora lub na telewizora (poprzez wyjście TV).

Podczas testów karta zachowywała się poprawnie i nie zanotowaliśmy żadnego zawieszania się po dłuższej pracy przy pełnym obciążeniu procesora graficznego. Współpraca z odbiornikiem telewizyjnym także nie nastręczała problemów, a odtwarzane filmy z DVD charakteryzowały się dobrą jakością oraz niezłym nasyceniem barw, nawet podczas wyświetlania obrazów ciemnych (nocne manewry wojska - niebieska poświata).

Do zestawu dołączono spolszczoną i wydrukowaną na dobrym papierze instrukcję obsługi, za co należy się producentowi karty PixelView GeForce4 MX 440 plus, gdyż większość z dostępnych urządzeń nie ma jej.

Jeśli mam być szczery, karta PixelView GeForce4 MX 440 jest w miarę dobrym akceleratorem, w którym brakuje tylko "wyciętych" podsystemów cieniowania (Shader) oraz zamontowanego drugiego wyjścia na monitor (wykorzystanie dwóch układów RAMDAC). Poza tymi drobnymi uwagami, mogę polecić ją wszystkim graczom, którzy zwracają baczniejszą uwagę na koszty niż na maksymalną wydajność w najnowszych grach.

Jednostka			PixelView GeForce4 MX 440 64 MB DDR	[illegible] /100M4 GF4 MX 440 64 MB DDR	Gainward GF3 Ti/550 XP VIVO GS 64 MB DDR	[illegible] ATI Radeon 8500 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	220,4	224,6	238,3	188,6
	1600X1200 16bit	fps	148,3	149,3	160,1	166,7
Quake II	800x600 32bit	fps	116,1	228,3	240,2	192,2
	1600X1200 32bit	fps	130	131,2	152,7	147,5
Quake III	Fastest	fps	133,2	135,6	133,6	163,2
	HQ 1024X768	fps	116,4	118	120,7	141,4
	HQ 1600X1200	fps	78,5	80,9	90,9	92,8
3D Mark	Default Benchmark					
2000	16bit	3DMarks	7264	7280	9012	8297
2000	32bit	3DMarks	6785	6790	8922	7819
2001		3DMarks	4240	4246	6035	6219
2001 SE		3DMarks	4263	4270	6047	x

x - testy wykonano przed pojawieniem się aplikacji
Komputer testowy: AMD Athlon 1,1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE PL

PixelView GeForce4 MX 440

Cena: **600 zł*** ■ Dostarczył: **Action 2 Sp. z o.o., 30-418 Kraków** ul. Zakopiańska 9, (012) 269 07 05 (8 linii w PBX), (012) 266 69 40

dobra wydajność ■ polska instrukcja obsługi

słabo się podkręca

Internet: **www.a.pl, www.prolink.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Za wiele nie podkręcisz.

MSI

845GIVEME533



Bluetooth

DDR

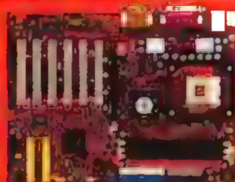
Intel LAN

6 Channel AUDIO

USB 2.0

845E Max2

Intel® 845E chipset Socket 478

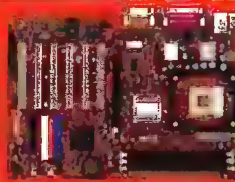




- Support Intel® Pentium® 4 processor up to 2.4GHz
- 3 DIMMs, up to 2GB of DDR 266(PC2100) Memory supported
- FSB 400 MHz clock and higher
- USB2.0 Technology
- LAN on board - Intel® 82562ET (Optional)
- Hardware monitoring function
- Suspend to RAM / Disk function
- AC'97 6-channel audio S-Bracket is supported
- 6 PCI/1CNR/1AGP
- PC2PC- Bluetooth(Optional) / S-Bracket MSIDVD 5.1Ch / D-Bracket™ Live update Series 2

845G Max

Intel® 845G chipset Socket 478





- Support Intel® Pentium® 4 processor to 2.4GHz
- 3 DIMMs, up to 2GB of DDR 266(PC2100) Memory supported
- FSB: 400 MHz clock and higher
- USB 2.0 Technology
- LAN on board — Intel® 82562ET (Optional)
- Hardware monitoring function
- Suspend to RAM / Disk function
- Integrated 3D/2D graphic core on GMCH chipset
- AC'97 6-channel audio
- 6 PCI/1CNR/1AGP
- D-Bracket™ / Live update Series 2

645E Max2

SiS® 645DX Socket 478





- Support Intel® Pentium® 4 processor to 2.4 GHz
- 3 DIMMs, up to 3GB of DDR 266(PC2100) and DDR 333(PC2700) Memory supported
- FSB 400/533 MHz clock
- ATA 133 RAID 0, 1, 0+1
- USB 2.0 Technology
- LAN on board- RealTek® RTL8101L
- Modem Riser(Optional)
- AC'97 6-channel audio
- 5 PCI/1CNR/1AGP
- S-Bracket(Optional) / D-Bracket™ Live update Series 2

G4Ti4600-VTD

128MDDR/TV-out/Video-in/DVI-in



- nVIDIA® nfiniteFX™ II - Featuring Dual programmable Vertex Shaders and Advanced programmable Pixel Shader - enables a virtually infinite number of special effects.
- nVIDIA® nView™ - Displayt echnology provides the ultimate display flexibility and user-friendly control.
- nVIDIA® Accuview Antialiasing™ - Delivers unbeatable visual quality and frame rate.
- NVIDIA® 4th Generation GPU - GeForce4™ Titanium series
- NVIDIA® nfiniteFX™ II Engine
- Dual Programmable Vertex Shaders
- Advanced Programmable Pixel Shader
- 3D Textures & Shadow Buffers
- Z-Correct Bump Mapping
- Accuview Antialiasing™ Subsystem
- nView™ Display Technology



MSI™

Link to the Future

incom

INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej!
ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl





Jak zamówić prenumeratę ?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku
2. Przelewem BRE o/Warszawa,
Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
3. Telefonicznie (0-prefix 22) 511 76 55, 511 76 56 (Jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard,JCB, PolCard-podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty)
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl
5. Faksem (0-prefix 22) 511 76 60

Warunki prenumeraty

• W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa
Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
• Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
• Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę
• Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko, i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
• Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
• Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
• [illegible] gra nr 1, gra nr 2 lub gra nr 3

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy



Media Styl Sp. z o. o., sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.......................

od miesiąca ....czerwiec, nr gry ☐........ /2002

☐ 3 numery .... 48,00 zł
☐ 6 numerów .... 90,00 zł
☐ 12 numerów .... 156,00 zł
☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Klauzula : Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

stempel dzienny

Podpis

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa * (* niepotrzebne skreślić)



Media Styl Sp. z o. o., sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Klauzula : Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCUR R09

W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: WYBIERAM GRĘ NUMER: | nr gry

tytułem cd.: OD NUMERU: 6/2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA CD: | numery

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku/odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy



Media Styl Sp. z o. o., sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu.......................

od miesiąca ....czerwiec, nr gry ☐........ /2002

☐ 3 numery .... 48,00 zł
☐ 6 numerów .... 90,00 zł
☐ 12 numerów .... 156,00 zł
☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Klauzula : Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

stempel dzienny

Podpis

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa * (* niepotrzebne skreślić)



Media Styl Sp. z o. o., sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Klauzula : Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,sp.k. ul Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

c.k. | nr oddziału banku | nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCUR R09

W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: WYBIERAM GRĘ NUMER: | nr gry

tytułem cd.: OD NUMERU: 6/2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA CD: | numery

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku/odbiorcy

ZAPRENUMERUJ, CZYTAJ TANIEJ I GRAJ Z CD-ACTION

TAKIEJ OFERTY PRENUMERATY JESZCZE NIE BYŁO

PREZENT DLA KAŻDEGO!

UWAGA!
Każdy kto zamówił prenumeratę z numeru kwietniowego otrzyma jedną z podanych tam gier.







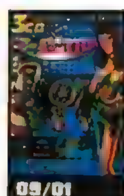
KAŻDY KTO ZAPRENUMERUJE CD-ACTION NA ROK OTRZYMA PEŁNĄ WERSJĘ GRY.

Masz do wyboru 3 gry: Baldurs Gate 2, Sting, Fallout Tactics

Opcje prenumeraty:

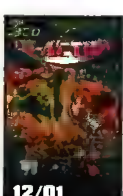
na 3 numery	na 6 numerów	na 12 numerów
tylko 48 zł	tylko 90 zł	tylko 156 zł
zamiast 55,50 zł	zamiast 111 zł	zamiast 222 zł

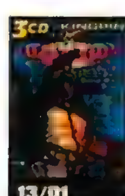
Dostępne numery archiwalne:



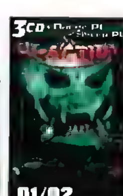


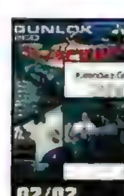


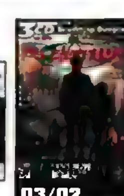


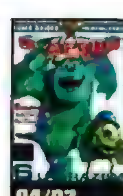


12 zł + koszty wysyłki









18,50 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 15 zł numer z DVD.

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION

LISTY, LISTY, LISTY...

Okej, hopy und kobity. Po nieco odjechanym, bo w końcu kwietniowym, AR, dziś już normalne (jak na tę rubrykę) listy i w miarę normalne odpowiedzi. A nawet, tak na próbę, nieco poważniejsze niż przewiduje to norma (ale tylko troszkę). Sami oceńcie, która metoda "kontaktu z czytelnikami" bardziej wam odpowiada. Swoją drogą, część czytelników konkurencji stale i wciąż twierdzi, że ja was tu obrażam, poniżam, olewam i ogólnie jestem wulgarniejszy niż urbanowskie "Nie". :) "Nie"-złe, prawda? A najlepsze jest to, że ci rozmaitej maści krytycy są bardzo na bieżąco z lekturą AR. Tak nie cierpią tej rubryki, że czytają ją od A do Z. A my zaraz przysporzymy im kolejnych argumentów dla ich sądów. :) Do roboty!

Myśl miesiąca:

Jest duża różnica między "robię coś _I_ dostaję za to kasę" a "robię coś _BO_ dostaję za to kasę".

Koniec świata?

Nasuwają mi się pewne wątpliwości odnośnie postępu informatyzacji, a właściwie powszechności tego zjawiska i rozmyciu się założeń co do podstawowych funkcji komputera, jakie miał on pełnić. Czy nie wydaje się wam, że komputer stał się niezbędnym elementem codziennego życia - tak w przypadku jednostki, jak i społeczeństwa? Czy zastanawialiście się, co by się stało, gdyby komputery zniknęły? Gdyby dotychczasowe sieci i bazy danych przestały istnieć? Prawdopodobnie byłoby bardzo źle. Wszystko stanęłoby na głowie, istny armagedon. Skąd takie wnioski? Oto opis mojego doświadczenia: po raz kolejny na początku roku akademickiego zostałem zmuszony do odwiedzenia pewnego urzędu krakowskiego w celu zameldowania się w mieście (studiuję w Krakowie, ale mieszkam poza miastem). Pech chciał, że w trakcie oczekiwania na swoją kolej (ludzi było dużo jak zawsze o tej porze roku - dużo studentów i w ogóle) komputery odmówiły posłuszeństwa, co sparaliżowało pracę całego działu meldunkowy. Trwało to ponad dwie godziny i żaden petent nie został przyjęty. Oczywiście nieproporcjonalnie do kolejki rosło zdenerwowanie zgromadzonych w urzędzie osób. Dopiero gdy ponownie uruchomiono komputery, sprawy potoczyły się już normalnie. Jednak najgorsze w tym jest to, że urzędnicy nie byli przygotowani na taką ewentualność. Przecież powinni mieć jakąś alternatywę - plan awaryjny na tego typu wypadki.

Mieli - kawka & gazetki & ogólny relaks. I przyznasz, że zrobili to z perfekcją świadczącą o wielokrotnym przećwiczeniu zachowania w takiej sytuacji. :)

Niestety nie mieli lub nie chcieli nam jej zdradzić. I w związku z tym - czy nie zastanawia was fakt, że utraciliśmy niezależność? Komputer powinien pełnić funkcje pomocnicze w zdobywaniu informacji - ułatwiać nam życie, ale w sposób alternatywny, a nie jedyny. Nie powinniśmy palić za sobą mostów. Komputer nie ma być jedynym gwarantem funkcjonowania społeczeństwa. To jak z windami w blokach - dobrze, że są, ale czy z tego powodu powinniśmy spalić lub zniszczyć schody?

enzo44)

Polecam lekturę świetnego opowiadania Stanisława Lema "Profesor Dońda", w którym opisuje on podobną sytuację: wszystkie komputery na całym świecie naraz trafia szlag - i to na amen. I co dalej?... A że tekst napisany jest z dużą dawką złośliwości i humoru - to czyta się go naprawdę świetnie.

ARefleksja

*To na pewno przez tę muzykę. Najpierw soundtrack z "Przyczajonego tygrysa...", potem chorały gregoriańskie w pop(?)rokowym(?) wykonaniu. Do tego cichy szum dwóch drukarek wypluwających kolejne metry papierowej taśmy i brzęczenie twardych dysków. (...) Chwilę wcześniej dowiedziałem się z Przemyśleń, kim jest prawdziwy komputerowiec. I zrobiło mi się smutno, że zamiast GF4 mam stareńkiego GF256DDR - za to nie mam pie***lca na punkcie ciągłego rasowania sprzętu za wszelką cenę oraz pieniądze... Widać, komputerowcem nie jestem... :((W takiej atmosferze zacząłem czytać AR. (...) Najpierw pisze Borovik. Trochę mądrze, trochę smutno. Potem Xen - wymyśla mi od zakompleksionego uszatka z problemami sercowymi, skąpiącego na psychologa (bo od czasu do czasu lubię w coś zagrać). Side opisuje kolejnego mastah hakiera. Realista realistycznie określa mnie jako przetłuszczonego okularnika, który szuka przy komputerze zapomnienia (chyba jak mi na łeb z dziesiątego piętra zleci :)), a Cohen właśnie się produkuje w głośniczkach, to tak na marginesie. Epistoła o przemocy w grach, przez którą nie mam siły przebrnąć. Mój (niestety, niestety) imiennik próbuje po raz kolejny usprawiedliwić piracenie, w dodatku wytaczając kretyńskie argumenty. (...). Kolejny nawiedzony z żalem stwierdza, że Smuggler nie jest Konfucjuszem. Kurczę, chciałbym, żeby i mnie ktoś tak "zwymyślał"... W końcu wziął pod uwagę, że Smugg mógłby jednak być Konfucjuszem (który wszak wielkim człowiekiem był). Dalej Shadzik nie rozumie, że to nie tyle my stoimy w rozwoju, co wszechogarniająca głupota się nie poddaje. :) TholivaR ochlapuje Smuggiego wazeliną (nie mówię, że niesłusznie ;). Blah, blah, blah... Dopiero prośba o patch "aby gra Diablo2 nie była grą satanistyczną" poprawiła mi humor i wywołuje na twarzy szeroki uśmiech... Szlag. Nie warto czytać AR nocami. A przy czytaniu następnego numeru CDA będzie leciał na okrągło Sash. Albo Gamma Ray.*

Sławek

Spokojnie, nie ma się co dołować, zwłaszcza że za oknem wiosna pełną gębą! :) Następnym razem gdy cię najdą takowe smutne klimaty - pomyśl, że to tylko zdanie jakiegoś siedzącego również po nocy i słuchającego tygrysich taktów pismaka, który tylko tak na chwilę wpadł w melancholię... i pewnie mu przeszło po napisaniu listu.

Zgred do zgredów :)

Mam 33 lata. (...) Z wykształcenia jestem polonistą, z zawodu strażakiem i nurkiem. (...) Gry komputerowe "objawił" mi mój cioteczny brat dopiero latem 1998 roku (przyjechał do mnie z komputerem na wakacje). Wtedy też poznałem wasze pismo i czytam je do dziś. (...) Dla mnie rewelacja. Zapowiedzi, recenzje gier (przy okazji widać, że autorzy mają dużą wiedzę tzw. ogólną), poradniki, sprzęt, AR. Moim skromnym zdaniem - jest u was to wszystko, co być powinno - i w odpowiedniej ilości. Co do wytykanych wam czasem błędów - któż ich nie popełnia? Tylko ten, co nic nie robi. (...) Wasz styl. Uwielbiam "Monthy Pythona" (chyba tak to się pisze?) i absurdalne (czasem) poczucie humoru. Dziwi mnie nietolerancja piszących do AR i jednocześnie podziwiam waszą cierpliwość. Ja - po przeczytaniu niektórych listów - chyba bym zabijał. :)

Zatem nie pytaj lepiej, co robimy po pracy dla rozładowania stresu. :)

Uzależnienie od komputera. Jest to "nałóg" chyba najłatwiejszy do opanowania. Trzeba tylko chcieć i znaleźć sobie inne ciekawe zajęcie. Osobiście polecałbym modelarstwo i czytanie książek. Pomaga.

Darek Wojczulanis

Noooo.... nie wiem, czy to takie proste... ale spróbować warto. (Jedi) —> A pewnie, że proste! Ja pracuję z komputerem od lat i potrafię spędzić bez niego dowolną ilość czasu, bez jakiejkolwiek myśli o nim. Wszystko jest możliwe - trzeba tylko rozejrzeć się wokół i odkryć, że życie jest ciekawe we wszystkich odsłonach. [Ciekawe, czy powiedziałby to samo o swoim ulubionym anime, he, he, he - Smg].

Magia i nie tylko

Tak się składa, że jestem szczęśliwym posiadaczem pierwszego numeru Cd-Action. Nie ma on dla mnie jakiejś szczególnej wartości sentymentalnej, nie uważam też (broń Boże), że był lepszy od aktualnych numerów. Ale musicie przyznać, że kiedyś było w tym wszystkim trochę więcej magii (eeh, demo Quake1. :) Żebyście wiedzieli, jakie zrobiło na mnie wrażenie... (...) Jakiś czas temu czytałem recenzję Jurassic Park 3 (filmu nie widziałem), z której wynikało, że jest zrobiony dobrze (...) tylko brakuje mu polotu - czyli nie warto nań iść. Jak ktoś nie ma się do czego przyczepić, to pisze, że CDA brakuje "polotu", "magii" albo "tego czegoś"... Mimo wszystko wydaje mi się, że tak jest. (...) Odniosłem wrażenie, jakbyście wręcz wstydzili się, że gracie. Jakby to było coś takiego jak trąd - gram, lepiej się do tego nie przyznawać. Jakby kazano wam pisać o grach z przymusu.

Co do mnie, to ze złośliwym uśmiechem, gdy ktoś pyta mnie, jak zarabiam na życie, oświadczam, że płacą mi za to, żebym grał w godzinach pracy. A potem jeszcze mówię, ile zarabiam (czasem lekko przy tym przesadzając - dla większego efektu). :) I żebyście widzieli wówczas miny niektórych "poważnych" ludzi, mających "poważną" pracę. Czemu mam się do tego nie przyznawać i wstydzić?!

Kolejna rzecz to pojawiający się - chyba w każdym - AR temat waszych odpowiedzi... ILE MOŻNA NA TEN TEMAT PISAĆ!? Odpowiadacie, jak odpowiadacie - po co tworzyć z tego taką zawiłą historię? (..) W każdym AR pojawiają się oburzone głosy czytelników, którzy czują się lekceważeni i traktowani po chamsku, a w waszych odpowiedziach aż tak tego nie widać. (...) Wrzućcie to do FAQ-a, co? Napiszcie, że odpowiadacie tak, bo gdybyście odpowiadali inaczej, bylibyście kim innym, a że kim innym być nie możecie (co wynika z praw fizyki) - odpowiadać inaczej nie możecie; i niech się już oburzeni i źle potraktowani zamkną...

Tylko oni musieliby najpierw ten FAQ czytać, a to widać - niektórych przerasta. Pamiętaj, że AR jest właśnie po to, by odpowiadać na pytania i informować. Zatem jeś i x osób pyta znów o to samo - znów trzeba, kurczę pieczone, odpowiedzieć. Nie powiem: nudzi mnie odpowiadanie n-ty raz na to samo... ale to już mój problem. Jak się nająłeś za psa, to szczekaj. :)

Teraz z innej beczki. Tekst o postaciach z gier (to było wczesną jesienią) - świetny. Naprawdę, dawno nie czytałem tak dobrego tekstu. Wiem, że może trochę się spóźniam z pochwałami, ale lepiej późno niż wcale. Felieton Qualisa (ten o fantazjach erotycznych komputerowca) też naprawdę dobry, skąd ja to znam. ;)

Miłych snów... :).

Ostatnio moją dziką radość wzbudził fakt, że kumpel z procesorem taktowanym szybciej o 50 MHz i taką samą jak moja kartą graficzną osiągnął w 3DMarku 2001 wynik o prawie 200 punktów niższy ode mojego...

Domek

Zapewne stare sterowniki karty? Albo gorsza płyta główna?

Cośchybaodziewczynachalboco

(...) Doznałem pewnego urazu do płci pięknej za sprawą niejakiej Princessssy (...) otóż panna ta ma słabe pojecie o byciu dziewczyną nie tyle znającą się na kompach co byciu komputerówką (moje prywatne określenie na temat dziewczyn tonących po uszy w kompach ewentualnie uzależnionej od niego), moje własne doświadczenie mówi mi że kochać kompa a znać się na nim to co innego jak z posiadaniem samochodu, jedni pieszczą swoje cacka a drudzy

jeżdżą gruchotami byle by dojechać do celu, więc wynika że ona ma a nie kocha bo kochać znaczy nie mieć czasu dla niczego(nikogo) innego i nie dbać o siebie, a o kogoś(coś), mit dziewczyny nie dbającej o siebie a siedzącej przed kompem jest prawdziwy jak to, że są tacy faceci (w końcu same chciały takich uprawnień) dodam jeszcze, że Diablo 2 (Dodatek) jest nie jak grą, w którą może grać zarówno 10-latek jak i przysłowiowa blondyna, to gra do której myślenie nie jest wymagane, ciekawi mnie jak bym jej dał Fallouta 2 albo Eye of the Beholder 2, cos mi mówi ze miała by obiekcje co do tych gierek.

Neo_Knight

Uffff... nie uczyli cię, jak się pisze krótsze zdania? O właśnie. Tak. Krótkie zdania. Łatwiej się. Czyta i Rozumie. Rozumiesz? :). Tylko. Nie. Przeginaj w. Drugą. Stronę...

Kameleon fetyszysta

Refleksje po Przemyśleniach z 2/02. Nie wiem, dlaczego autor tak "wsiadł" na tę nieszczęsną chęć indywidualizmu wśród użytkowników zwykłych komputerów (choć - jak mniemam - nie tylko o nich autorowi chodziło). Wydaje mi się, że przecież to chęć dążenia do tego, by być jednostką rozpoznawalną (nieprzeciętną), a nie zwykłym szarakiem, jest, była i będzie zdrowym oraz jak najbardziej normalnym wyznacznikiem każdego z nas. (...) Nie wiem, dlaczego Qualis sądzi, że zwykły GUI nie może być podstawą do indywidualizacji danego człowieka. Czy każdy, kto chce się wyróżniać z tłumu, od razu musi wybudować drugą piramidę Cheopsa? (...) Pan/i X (...) włącza grę, np. Fallout. I od podstaw tworzy postać. (...) I tu pytanie: dlaczego twórcy udostępnili możliwość tworzenia własnej postaci? (...) Gracz tworzy SWOJĄ postać, która, choćby kolorem zębów - ale różni się od innych. (...) Każdy szarak POTRZEBUJE indywidualizmu lub czegoś, co mu go daje (nawet zwykłe kaczuszki w Wordzie). Może niedługo zwykły kubek do kawy będzie postrzegany jako coś wyróżniającego daną osobę. Tylko czy to jest aż takie straszne? Śmieszne to może, ale czy warto to tępić. (...) Tym tekstem chciałem zdobyć sławę i górę kasy, przez co stałbym się jednostką wybitnie indywidualną. Żartowałem.

Grzegorz (alias Pajgi) z Zakopanego

Poprawność językowa

(...)Smuggler, nie pisz "dokładnie" zamiast "właśnie". To jest germanizm (i zemsta za zwracanie czytelnikom uwagi na błędy w listach :)).

[???]

Exactly! :) Jawohl, więcej nie będę! (Jej Bohu, kakaja aszibka... Sacrebleu!).

Obejście piractwa?

Po co kupować piraty jakiejś bardzo popularnej gry. Jest inny sposób, żeby ją otrzymać. Np. gra X kosztuje 100 zł. Szukasz kolegów i kupujecie ją w 5 - każdy po 20 zł. Gra jest waszą własnością, czyli możecie zrobić jej kopie, w razie gdyby oryginał uległ zniszczeniu. Gdy każdy wykona kopię, możecie komuś ją sprzedać [oryginał] lub jakoś inaczej to zakończyć.

pins [druggy] mihau

Błąd. Nieważne, ile osób kupuje grę - licencja jest zwykle NA JEDNO STANOWISKO. Tzn. jedna kopia, tak - reszta nie. Ponadto sprzedając oryginał nie masz prawa do użytkowania kopii. Nie ma tak lekko, proszę pana. :)

Instynkt stadny

Przeczytałem list HEX2000 w Action Redaction 12/01. Moje pierwsze odczucia były bardzo destruktywne - po prostu chciałem wysłać temu gościowi małą niespodziankę pod postacią kilograma trotylu z draską (no bo jak śmiał się przyczepić do komputeromaniaków!). Jednak nie byłbym tym, kim jestem, gdybym nie zaczął się zastanawiać, dlaczego właściwie jest tak, a nie inaczej, czyli komputerowcy wyśmiewają innych (i odwrotnie...). I myślę, że znalazłem rozwiązanie: INSTYNKT STADNY... Chodzi mianowicie o to, że czujemy przynależność do pewnej społeczności - graczy. Każdy w takiej społeczności chce się wybić ponad innych, tzn. zdobyć "pozycję w stadzie", i dlatego chce zaimponować kolegom, pokazując, co umie, i wyśmiewając gorszych od siebie (czyli "rośnie" w oczach kolegów). Czasami chcąc się szybko wybić, może zacząć "przychamiać" lub strzelać grepsami. I uzyskuje poklask, co sprawia, że inni robią to samo.

Jakaś aluzja? :)

I jeszcze jeden przykład - kiedy ktoś zaczyna wyśmiewać graczy, od razu pod adresem takiego zuchwalca sypią się pogróżki. Analogicznie do tego, co dzieje się na naszych ligowych meczach - gdy kibice jednej drużyny wykrzykują na drugą - zaraz lecą baseballe i oparcia od siedzeń. Czyli przynależymy do pewnej grupy i chcemy jej bronić - i na dobrą sprawę nie jesteśmy w stanie wyplenić w sobie tego pragnienia, a to dlatego, że jest ono częścią naszego kodu DNA. Jednak mamy rozum, co czyni z nas istoty rozumne - możemy sprzeciwiać się instynktom i postępować logicznie.

No właśnie - czemu równacie w dół, do kiboli (nie mylić z kibicami!), którym chodzi tylko o to, żeby komuś do...walić, a reszta jest tylko pretekstem do wszczęcia mordobicia?

Zatem (już mam kopa od pani od polskiego :)) apeluję do wszystkich graczy - dajcie siana... bo to właśnie "instynkt stadny" prowadzi do wojen i nienawiści między narodami. Czy w takim razie nie lepiej być uprzejmym dla nie-graczy? No bo przecież - przypuśćmy, że jakiś kraj zaatakuje Polskę - ten nie-gracz będzie wtedy walczył z nami ramię w ramię ('sory' za ponury przykład :/) i wtedy będziemy wszyscy należeć do tego samego "stada".

Radix

Znowu do Pasibrzucha...

(...) Zastanawiam się, co wam do takiego stylu życia. Owszem - gram dużo, zarywam dla gierek noce. Noszę okulary - nie przeczę. Jestem dość chorowity, a prymusem nie jestem. Ale to wszystko MOJE i tylko MOJE sprawy! Co tobie do tego?! Średnio zużywam mniej powietrza od ciebie (wstrzymywanie oddechu podczas gry w Sapera), nie ty płacisz za prąd, który zużywam np. na pisanie tego listu. Zamiast nas krytykować, powinieneś się cieszyć - nie odbijemy ci dziewczyny, nie wykupimy ostatniej gałki ulubionych lodów bądź ostatniego biletu na koncert zespołu, jaki uwielbiasz. Wcale nie myślę, że jestem w jakimś stopniu lepszy od innych. (...) Wcale nie oczekuję, że najpierw będę grał, ile wlezie, a później pstryknę palcami i jakaś laska wpadnie w moje ramiona. Więcej! Ja się śmieję, gdy słyszę tekst: "Wiesz, Krzysiu, że mam nową dziewczynę - to już trzecia w ciągu czterech miechów". (...)

Może i masz rację - może jestem wysoce aspołeczny. Ale ciebie to nie powinno obchodzić. To MOJA sprawa, to JA jestem aspołeczny, nie TY! Ja się nie głowię nad tym, ilu TY masz qmpli i w jakim stopniu jesteś "społeczny". (...) Zrozum - odstaję od moich kolegów - jestem aspołeczny. W moim otoczeniu zabawiają się różnie - piwo, papierosy, narkotyki, pornografia i imprezy, na których znajdziesz to wszystko (a czasem nawet więcej). (...) Pozwól mi zatem być aspołecznym i zostaw moje sprawy mi - ty zajmij się własnymi...

Liczę, że się odezwiesz (...) telefonicznie (010XX42 640 11 74) - dam ci zwykły adres na pocztę snail - mail. Na zakończenie pragnę zaprosić KAŻDEGO do polemiki - tak prywatnej, jak i na łamach.

YoGi berserker z Minas Triath

Chyba "Minas Tirith"? Swoją drogą, gdy widziałem - sto lat temu na wideo - tę animowaną wersję "Władcy Pierścieni" (Bakshi'ego), tłumacz przełożył "musimy iść do Minas Tirith" jako "musimy iść do monastyru". A Boromir zmienił się w Borumię - i tak dobrze, że nie w Borussię Dortmund. :))))

Strefa Smutnego Krytyka :)

Komercjalizacja - (...) czytając wasze pismo, nie odnoszę wrażenia, że jest ono pisane przez grupę dobrych kolegów znających się na grach i próbujących tę wiedzę wykorzystać. Widzę natomiast kilku(nastu) facetów, którzy zauważyli, że na pisaniu o grach można zarobić, pisząc "luzackim" stylem i dając pełne wersje gier, oraz witać z otwartymi ramionami nawet największego lamera (w końcu liczy się ilość, nie jakość).

Może tego nie wiesz - ale pisma wydaje się właśnie po to, by przynosiły zyski wydawcom, a pensje pracownikom redakcji. (Jednak: Myśl Miesiąca...) W recenzjach staramy się INFORMOWAĆ, a nie kumplować z wami na siłę i pokazywać, jakie to z nas luzaki z sąsiedniej klasy. A co do lamerów - fakt, masz rację. Witamy ich z otwartymi ramionami. Zatem: WITAMY, WITAMY CIĘ!!! (z szeeeroko otwartymi ramionami). Sugerujemy też sprawdzenie w słowniku definicji słowa "komercja" oraz "komercjalizacja" przed rozpoczęciem dyskusji na ten temat. Nawet nie wiesz, jak to ułatwia rozmowę, gdy się wie, o czym się rozprawia. :)

Styl recenzji - jak najwięcej "młodzieżowych" słów (komp, recka) - i dodać do tego kilka głupich listów (i równie głupich odpowiedzi) oraz klozetowy humor (gumowe kurczaki).

Ciekawe, z czym ci się kojarzą gumowe kurczaki? :) Z klozetem!? Chyba powinieneś pójść do jakiegoś specjalisty. Poza tym, by zneutralizować "młodzieżowe" słowa, podajemy tu kilka bardziej "zgredziarskich": ambiwalentny, eschatologia, permisywność, koheretnie, kolaudacja, aproksymacja, stereometria, peryfraza, perseweracja. Specjalnie dla ciebie napiszemy kiedyś recenzję, używając wyłącznie takich "mądrych" sformułowań. Obiecuję!

(...) Poza tym widzę wasze zalety: płytki, płytki i oprócz tego jeszcze płytki.

Jakby ci to delikatnie powiedzieć... To tylko dobitn e świadczy o PŁYTKOŚCI :) twoich zainteresowań. Poza tym jako osoba odpowiedzialna m.in. za płytki [z demami] - 'thx' za szczery komplement!

The Red Elven Reaver Knight

PS Kompleksy mi nie grożą dopóty, dopóki od czasu do czasu zaglądam do CDA.

Zdradzę w tajemnicy: właśnie po to (m.in.) powstaje to pismo - żeby dowartościowywać zakompleksionych. [Sponsoruje nas Polskie Towarzystwo Opieki nad Frustratami]. Swoją drogą, długość i (na)dętość xywki wskazuje, że CHYBA jakieś kompleksy masz. :D Widzisz, jak dobrze, że jesteśmy? A ty narzekasz...

* * *

WSTĘPNIAK: jest trochę długi. Niepotrzebnie się rozpisujecie, opowiadacie jakieś historyjki, a potem dziwicie się, że nikt tego nie czyta.

Nikt? Jego strata. Wstępniak to takie miejsce, gdzie można się dowiedzieć dużo ciekawych rzeczy. Np. i od czasu do czasu - co pojawi w następnym miesiącu w pełnej wersji, jakie zmiany planujemy w piśmie itd.

(...) Recenzje są stanowczo za długie, a informacje, jakie tam podajecie, nie zawsze potrzebne graczowi, który chciałby dowiedzieć się - czy gra jest ciekawa i czy warto ją kupić! (...) Zbyt długie recenzje zniechęcają do czytania, bo jak sobie pomyślę, że porównujecie tę grę do - jak to powiedział Peju - książek, to mi się od razu odechciewa czytać.

Widzisz, problem w tym, że CDA to jednak czasopismo d a ludzi, którzy LUBIĄ czytać. Staramy się dużo pisać o dobrych grach wychodząc z założenia, że krótki tekst o czymś wielkim po prostu - jakby - obraża to coś. Wyobraź sobie, że oglądasz Mona Lizę w Luwrze. I co powiesz? "No, fajny obrazek" - i kropka? Uważasz, że oddałeś tym jego piękno? Że to wystarczający hołd dla jego twórcy? Że ktoś, kto słucha o twoich wrażeniach, zrozumie, czemu obraz jest tak znany? To by była profanacja. Sorry, ale jeśli głównie chcesz widzieć obrazki z gier i do tego trochę tekstu - to nie ten adres...

ŚWINKA. (...) Stare gry były fajne i warto je sobie przypominać, choć czasami wolałbym nie widzieć starych gier, gdyż zapamiętałem je jako lepsze, niż faktycznie są, a wtedy - po ujrzeniu gry, w którą grałem kilka lat temu, mogę się rozczarować.

A to prawda - ja też kiedy uruchamiam niektóre stare gry, potem tego żałuję, bo pamiętam je dużo lepszymi niż są w istocie...

NA LUZIE: to chyba jeden z moich ulubionych działów, choć ostatnio przestał mi się podobać :(. Dlaczego? Dlatego, że go lubiłem, gdy było tam kilka fajnych tekstów, jakiś test (np. na potencjał imprezowicza, test inteligencji itp.), a teraz jest tam kilka długich tekstów, które nie zawsze chce mi się czytać, z każdym numerem jest co raz mniej screenów. (...) Aha, zapomniałbym: PANOPTICUM :). To jest dział, który czytam jako pierwszy w AR :). Po co w ogóle odpowiadacie na takie listy? Jak mi ktoś takie coś przyśle, to taki list po prostu del-uję - i po sprawie.

Ale mnie takie listy SZCZERZE śmieszą i nic na to nie poradzę. I chcę się z wami podzielić moją radością. Czujecie tę bezsilną złość, te żałosne próby zdenerwowania czytającego? No prze-

cież to JEST śmieszne.

Reasumując: WCALE nie jesteście chamscy. To czytelnicy (niektórzy) są tacy, a wy tylko się bronicie (tak uważam).

daroc (SonGoten)

Ciiicho... jak się o tym dowiedzą, przestaną słać zabawne listy. :)

* * *

Nie mogę zrozumieć głupoty niektórych ludzi. Ci, którzy piszą, aby w AR tak chamsko nie odpowiadano, chyba się nie mylą. Czytelnicy! Czy wy myślicie, że można zlikwidować lub zmienić taki dział. Nawet gdyby Smuggler chciał i tak nie zmieniłby się. A dlaczego? Jeśli znacie się na biznesie tak jak ja, czyli w ogóle, zrozumiecie, że pisma takiego jak CDA nie robi maniak (ew. maniacy), tylko zgrany zespół, uczestniczą w tym również inni, np. ludzie od marketingu, reklamy itd.

To prawda. CDA to biznes - to duże przedsiębiorstwo. I tak jak np. F-16 nie mogą pilotować amatorzy, choć fani lotnictwa (no, chyba że ich celem jest gruchnięcie w ziemię), tak i tu za sterami siedzą fachowcy, by lot mógł trwać. A lecimy już tak sporo latek...

Co to ma do rzeczy? No właśnie, Smuggler ma odpowiadać tak, jak odpowiada, bo przecież ten dział (AR) czyta najwięcej czytelników. Nie może on z dnia na dzień zmienić formuły.

Taaa. Ostatnio wezwał mnie szef od 'image AR' i objechał z góry na dół, że za mało drę łacha z czytelników. Machał takim grubym raportem i ryczał: "no co jest, co to ma być?! Ustaliliśmy, że 37% odpowiedzi ma być chamska, 37% głupia, a 26% śmieszna - a ty co? Co ty sobie myślisz?! I po co W OGÓLE myślisz?! Zatrudniliśmy cię jako głupiego dyżurnego chama, a nie jakiegoś tam "yntelygenta!". Straszne. Nawet te słowa piszę, mając w uchu lufę kałasznikowa! Niech no tylko napiszę choć słówko nie tak, to mi od razu łeb roz [...aaargh!].

A tak w ogóle - gdy kupuję wasze czasopismo, zawsze czuję zapach komercji.

Zmieniaj częściej skarpety i bierz prysznic, a gwarantuję, że odtąd nic poza zapachem farby drukarskiej nie poczujesz. Ewentualnie opatentuj ten zapach - myślę, że "Eau de Komercja" zrobi karierę w sferach showbiznesu. :)

(...) Gry recenzujecie zważając na ilość, nie zapomnę, kiedy jeden z waszych recenzentów przyznał, że nie może ocenić gry całkowicie, ponieważ nie przeszedł jej końca...

Cezary Klimasz

Od tej pory w każdym CDA pojawiać się będzie recenzja JEDNEJ gry. Góra dwóch. Każda na minimum 30 stronic. I odtąd będziemy kłamać, że każdą grę zawsze przechodzimy do końca. (Swoją drogą, kto i gdzie powiedział, że trzeba grę ukończyć, by ją zrecenzować? Taki Fallout - ok. 800 h (!) grania, czyli praktycznie pół roku (roboczego) po 8 h dziennie... Reckę autor pisze wtedy, gdy uzna, że już wie o grze tyle, by móc napisać, co o niej sądzi i nie obawiać się, iż palnie jakieś głupstwo. I tak samo jest w każdym innym piśmie - nie myśl sobie.

My, sataniści z CDA :)

Mieliśmy niedawno prelekcję na temat wpływu współczesnych mediów na psychikę młodzieży. Pan, który prowadził spotkanie, przez pierwsze dwie godziny gadał o szkodliwości metalu i rocka (...). Wśród satanistycznych zespołów wymienił między innymi PINK FLOYD, IRON MAIDEN, METALLICE czy ANGEL WITCH. Zaczął tez mocno najeżdżać na Nirvanę i Curta Cobaina. (...) Po trzeciej godzinie zaczął gadać o szkodliwości Pokemonów i "Dragonballa". (...) To by było na tyle, jeżeli chodzi o rzeczy niezwiązane z grami i ze światkiem graczy komputerowych. Teraz główny punkt programu. TADAM! Otóż CD-ACTION jest pismem, które przekazuje treści SATANISTYCZNE. Jako przykład podał numer z listopada 2000 roku. Otóż twierdził on, że propagujecie kult przemocy i ogólnie - namawiacie do czynienia zła. Stwierdził, że małe dzieci ulegają złemu wpływowi gier, takich jak Diablo 1 i 2, Larry 7 Na fali miłości czy chociażby Sacrifice.

Maćko z Wrocławia

Czekaj cierpliwie. Podczas piątej godziny wykładu pan zdemaskuje sam siebie jako szatana w ludzkiej skórze. W szóstej sam siebie egzorcyzmuje - czyli pośle do diabła - i będzie spokój. Zresztą niech gość lepiej siedzi w domu, bo inaczej ktoś mu może rogi przyprawić - i dopiero wyjdzie na satanistę. :) Jak to mówią: daj mu Boże zdrowie, bo na rozum już za późno. A poza tym przypominam, że najbliższy sabat odbywa się w najbliższy piątek 13: tradycyjnie o północy, na Łysej Górze. Redakcja nie zwraca kosztów paliwa do mioteł. PS Czy wiecie, że jakby w "Santa Claus" pomajstrować przy wyrazie 'Santa', to po przestawieniu paru literek uzykamy?! Ano: SATAN! Tak, ten białobrody poczciwiec to sam diabeeeł!!! (jeśli ten pan przyjdzie ponownie, możesz mu to podpowiedzieć.) A poza tym takie zarzuty to dla nas nie pierwszyzna - magazyn Kawaii, prowadzony przez Jediego, bez przerwy oskarżany jest o satanizm, pornografię, pedofilię, przemoc i milion innych rzeczy... Ale wiesz - psy szczekają, karawana idzie dalej.

Pytanie i sugestia

Czy nie nudzi was już to siedzenie przed komputerem i granie (w dodatku czasem w takie gry, w które nigdy byście nie zagrali z własnej woli - recenzent przecież raczej nie wybiera?).

Recenzent otrzymuje zwykle do recenzji gry, które są w obrębie jego zainteresowań (nikt nie zmusza fana FPP do recenzji np. symulatora lotu). A poza tym - praca to praca. Jeśli nawet w jakąś grę gra się wyłącznie z obowiązku i tak jest to 100x ciekawsze od - np. - przybijania pieczątek na papierkach w biurze czy 100 000x lepsze niż uczenie was w szkołach. :) No i pensja wyższa od nauczycielskiej - choć tu akurat - niestety - to naprawdę żadna sztuka. A wy potem się dziwicie, że tak wielu złych nauczycieli macie...

I jeszcze propozycja (albo raczej sugestia) - czy byłaby szansa na poświęcenie pół strony na przemyślenia czytelników - jakiś ciekawy list bez "wycinanek" (oczywiście nie typu: dajcie grę, jesteście... albo bluzgi). Coś w stylu przemyśleń, jakie pojawiają się w waszym wykonaniu. Oczywiście kiedy dostaniecie na tyle ciekawy list, który poruszy interesujący temat. (Chyba jeden w miesiącu jest na tyle absorbujący, by go umieścić w całości?) Ale - jak mówię - to tylko sugestia...

Enzo 44

Jeśli popatrzysz np. do AR w 1/2002 (i nie tylko), zobaczysz, że było tam naprawdę sporo długich i niemal :) nieociętych listów od czytelników. To nie jest tak - że ja tnę listy dla zasady. Ja wyciągam z nich to, co najciekawsze. A jak ktoś napisze bardzo ciekawy list - nawet długi - wtedy nie ma co skracać...

Wyspa miłości

Po przeczytaniu tego, co napisaliście o grze Wyspa miłości, myślałem, że padnę: niby takie poważne pismo, na prawo i lewo rozpisują się, jakie to ono popularne itp. A tu takie coś!

Nie wiem, co ma recenzja do popularności i nie wiem gdzie się na lewo i prawo rozpisujemy na temat własnej popularności. Reszta się zgadza. :)

Wiecie, co pokazaliście tą recenzją? Że baaarrrrdddzzzooo łatwo jest wami manipulować, przecież ta recka będzie miała jeszcze większy wpływ na sprzedaż gry - ludzie, co ją przeczytają, pomyślą "Ciekawe, co to za gra, przez którą ekipa CDA zachowuje się jak słuchające Radia staruszki?" - i pójdzie do sklepu (bądź do pirata).

Aha... czyli należy chwalić - bo wtedy nikt nie kupi? Albo w ogóle nie pisać, bo jeśli nie mówimy o problemie, to problemu nie ma? Tak samo myślano kiedyś o katastrofie w Czarnobylu.

I o ile zgadzam się z wami co do oceny, gdyż wierzę, że to nie zawartość i treść gry tak wam się nie podoba, lecz jej forma (bo nie zjechaliście podobnie np. Weta) - nie rozumiem, dla czego poświęciliście jeden felieton, żeby jeszcze trochę się na grze poznęcać; uważacie czytelników za debili, którym trzeba wszystko pisać dwa razy?

Nie. Nie.

Naprawdę: jeżeli wpienia was to, że Nekrosoft robi kasę np. na Rezerwowych psach, kiedy gry typu Homeworld w ogóle się w Polsce nie sprzedają...

Nie dowaliliśmy RP za to, że ktoś NIE kupuje np. Homeworlda. Dowaliliśmy tej i jej podobnym, ponieważ były żałosne i prymitywne.

...to proponuję o następnej grze ich produkcji napisać coś w stylu "Ie.... co to ma być? Miały być perwersje, przemoc, seks - a tu nic! Nawet *** nie rzucają...".

I dopiero ludzie kupią, żeby zobaczyć, jak to oni "nawet k*** nie rzucają" - ot, masz swoją filozofię. :)

Tak czy siak pisząc tak, a nie inaczej o Wyspie Miłości zafundowaliście jej autorom jeszcze 2 strony reklamy w swoim piśmie - jak sądzę - powinni wam coś odpalić z kasy, którą zarobią, bo dzięki wam będą jej mieli dużo.

Co znaczy "powinni"? Już odpalili - taka była umowa. A niby skąd u mnie nowy samochód. :) To za Przemyślenia - ponad 100 000 łosi po przeczytaniu zaraz poleciało do sklepów. A propos - ty wiesz, że robisz im znowu darmową reklamę swoim listem? Podaj adres, prześlę ci twoją działkę - będzie jakieś 25 000 zł.

Ale trochę szkoda, że jesteście tacy impulsywni. Może powinniście trochę przyciąć teksty o tym, jacy to wy dowcipni i "ynteligenti"?

BoLo

A gdzie one są? (Jedi: hej, Smuggie, a po co? Przecież to się rozumie samo przez się.) :)

Wyspa Miłości 2

Wiecie, za co was podziwiam? Za to, że jako jedyny magazyn komputerowy w Polsce nie boicie się wyrażać własnych opinii. Często są one pozytywne i wtedy nie ma problemu, ale te negatywne pojawiają się rzadziej - i przez to są cenniejsze! Nawet nie wiecie, jaką radość mi sprawiliście, bezlitośnie krytykując Rezerwowe Psy i zwracając się do innego pisma (...), że wystawili tej parodii ocenę wyższą niż Jagged Alliance 2. Piszę o tym, ponieważ przeczytałem recenzję Wyspy Miłości i wywód Smugglera na jej temat. Krótko: tak trzymać! (...) Nie chodzi o to, że te gry są żenujące pod względem technicznym i że obfitują w "goliznę" (jeżeli tak można nazwać te kształty na monitorze) czy krew - one NIC nie wnoszą, NICZEMU nie służą (może poza wycyganieniem kasy od podrostków), NIC nie zmieniają (...). Niech nikt nie myśli, że jestem jakimś harcerzykiem czy dewotą i nie potrafię docenić niezobowiązującej zabawy, ale są pewne granice dobrego smaku, które każdy powinien sobie wytyczyć.

loozak1

Pod tymi słowami podpisuję się oburącz, obunóż i obugłów!

Panopticum

Kącik listów DZIWNYCH

Po przeczytaniu AR mocno się wkurzyłem. Szczególnie po liście ZeratulaSC, tzn. nie po samym liście, a po odpowiedzi z waszej strony. Cóż, muszę przyznać, że ręce opadają, człowiek trzyma się za głowę nogami i uderza w betonowy blok z całych sił! Panowie, nie wiem, czy wiecie, ale dając taką odpowiedź, obraziliście cały Kościół Katolicki, Papieża i co najważniejsze - samego Boga. Zdanie: "Myślę, że gdyby On nie chciał tam być, to by SAM o to zadbał..." niczym się nie różni od "...członkowie Wysokiej Rady drwiąco mówili: "Innych wybawiał, niechże siebie wybawi, jeśli On jest Mesjaszem, Wybrańcem Bożym"...". (Łk 23,35-36) i od "Jeśli Ty jesteś królem żydowskim, wybaw sam siebie...". (Łk 23, 37-38). Dla ułatwienia podam, że są to fragmenty Pisma Świętego (dla nieobczajonych). (...)

Jesteś rzecznikiem prasowym Boga czy też jego wysłańcem? W pierwszym przypadku powinieneś pokazać pełnomocnictwo; w drugim - miecz ognisty i skrzydła. A jak nie, to... więcej chrześcijańskiej pokory, synu. UWAŻNIE czytaj, co piszemy, i zanim wybuchniesz oburzeniem, postaraj się zrozumieć, co tam zawarto. A jeśli nasze przekonanie o jego wszechmocy i miłosierdziu obrażają Boga... Hm... Czy myślimy o tym samym Bogu?

I jeszcze jedno: dlaczego w tekstach imię Boga piszecie z dużej litery? Niby co was do tego zmusiło? Przecież pisanie takich obelg, dotyczących Boga, daje świadectwo, że nie wierzycie w Jego istnienie.

Co nas zmusiło? Szacunek dla samego Boga - dla wierzących, którzy to czytają i choćby poszanowanie zasad pisowni. W czym problem? Rozumiem, że - twoim zdaniem - w ten sposób znów kpimy sobie z Niego?

PS Przepraszam jednego z was za ten list, bo przypuszczam, że tę niskopoziomową, żenującą odpowiedź wykreował tylko jeden z was, więc sorry!

Coś ty, we dwóch przez tydzień myśleliśmy, jak by tu obrazić możliwie dużo ludzi, i nie tylko ludzi, za jednym zamachem.

Tak bluźnierczej, obrazoburczej i wulgarnej odpowiedzi żaden z nas nie byłby w stanie wymyślić samodzielnie.

PS 2: Gdy będziesz odpisywał, proszę cię bardzo, abyś nie używał stwierdzeń związanych z Bogiem, bo widzę, że w tej "swerze" nie masz żadnego pojęcia.

PoulexSC

W sferze "swer" faktycznie jestem laikiem, panie "teolog". A na temat mojej wiary chciałbym, żebyś się nie wypowiadał. OK? Bo o niej ty z kolei nie masz żadnego pojęcia. Poza tym, pisząc o tym, obrażasz pasterzy lam w Peru!

Ladies' Corner

Jaka jest przyczyna tego, że ludzie mało czytają? Moim zdaniem: są dwie - jedna prostsza, czyli brak czasu, i druga bardziej złożona. Rodzice nie propagowali w domu czytania - pewne badania statystyczne wskazują, że biblioteka przeciętnego Polaka to około 50 książek. W takich warunkach trochę trudno zakorzenić chęć czytania; jeśli to rodzice dają wzór - siedząc przed telewizorem. (...) Czy możecie mi powiedzieć, czemu w grach komputerowych nie ma bohaterek z problemami fizycznymi? Wszystkie to wysmukłe damy o urodzie Marylin Monroe, a jak już pojawi się jakaś mniej piękna - to jako postać negatywna (...). Nie wszystkie wyglądamy jak Miss World, czego jestem przykładem (to nie samokrytyka, a fakt). Czy ktoś potrafi wskazać choćby jedną niepełnosprawną, pozytywną bohaterkę gry (byle nie na wózku - to stereotyp niepełnosprawności)? Nie jestem za brzydotą, ale za przemilczanym realizmem.

A czemu większość panienek (i facetów) w filmach to przystojniachy? Po prostu widz/gracz chce się z nimi utożsamić. Zawsze milej być pięknym, zdrowym i bogatym. No i co za przyjemność utożsamiać się z kimś, kto wygląda tak samo (albo i gorzej) jak widz/gracz? (Jedynym wyjątkiem jest tu chyba postać Aliena.) :)

Kiedyś, ponieważ dobrze znam język Anglosasów, postanowiłam wyśledzić większe błędy w kilku grach, a następnie ich listę, z wyjaśnieniami i poprawkami, a także propozycją luźnej współpracy, wysłałam kilku polskim dystrybutorom. Większość nie raczyła mi nawet odpowiedzieć, a jedyni, którzy odpisali, stwierdzili, że potrzebują ludzi doświadczonych, żeby uniknąć takich błędów. Fakt, że były tam błędy popełnione przez tych "doświadczonych" jakoś im umknął. (...) Jedyny błąd, jaki - jak myślę - zrobiłam, to to, że podałam swój prawdziwy wiek (ma 16 wiosen, a co taka smarkula może wiedzieć) i nie mogłam poświadczyć umiejętności oficjalnymi rekomendacjami, gdyż tłumaczę niejako nieoficjalnie. (...) Czy to nie śmieszne, że ze względu na brak doświadczenia (choć moich umiejętności nikt nie sprawdził) nie mogę im pomóc nawet hobbystycznie i ZA DARMO. (...)

Boginka z Wawy

Takie życie. :(Ale nie załamuj się, próbuj dalej - zwykle jest tak, że jeśli BARDZO czegoś pragniemy (i nie jest to gwiazdka z nieba), w końcu docieramy do celu. Wiem, że rada jest banalna - ale nic nie poradzę, że ten banał ciągle ma sens. Powodzenia! (U chłopaków też.) :)

Ludzie dorośli mają różne zainteresowania. Jedni uprawiają ogródek, drudzy oglądają telewizję. Zdarzają się przypadki, że czytają książki. (...) W ostatnich latach ukształtowała się grupa, którą można określić "Chroniciele Dzieci Przed Przemocą W Grach Komputerowych" (CHDPPWGK). Czepiają się różnych wyrwanych z kontekstu opinii na temat gier - i na tej podstawie piszą "(...) Dzieci widzą w grach przemoc i potem stosują je w życiu codziennym". Taaa... (...) Wszystko przez te gry! O ile byłoby lepie, gdyby tylko oglądały TV (...). Ja, "mordując" 30 bot w Quake'u, czuję o wiele mniejsze (żadne) mdłości, niż oglądając np. relację z Nowego Jorku z dnia 11.09.2001. To dopiero jest PRAWDZIWE ZŁO! "W grach są niecenzuralne słowa" - jeśli w grze usłyszymy jakiś wyraz uznany za niecenzuralny - ja go już od dawna znam (chociażby ze szkoły!). "Satanizm w grach komputerowych". (...) Przyczepili się do Diablo. Rzekomo promuje ona satanizm. (...) Wylazi tu ewidentny brak obycia w temacie. (...) Przecież chodzi w niej o POKONANIE owego Diablo. Zatem czy każda gra, film, tekst, w którym występuje słowo "szatan", są źródłem satanizmu? (...) Czy Biblia jest satanistyczna? Oczywiście, że nie. Ale na tym przykładzie można idealnie pokazać, jak bezsensowne są oskarżenia tego rodzaju.

Biała Smoczyca

Kłopot z takimi osobami jest taki, że oni Z GÓRY wiedzą, co jest dobre, a co złe - a jeśli fakty nie pasują do ich teorii, tym gorzej dla faktów...

Chciałabym napisać o wpływie kompa na małe dzieci (nie, nie na mnie - na mojego, prawie 5-letniego brata). Z kompem ma do czynienia od 3 roku życia. (...) A wiecie, jakie jest jego ulubione pismo - CDA. (...) Toto jest już swoistym geniuszem komputerowym (...) Umie samodzielnie instalować gry (...) i jest ode mnie dużo lepszy w rozmaitych grach. (...) Wspomnę jeszcze, że mając niespełna 4 lata, znał większość literek i umiał (na klawiaturze) pisać wyrazy w rodzaju: mama, babcia, Kasia (to ja!). Poza tym jest niesamowicie rozwinięty manualnie. Na obsłudze kompa zna się lepiej niż niektóre moje koleżanki (III klasa gimnazjum). (...) Chyba nikt nie powie, że komputer nie dał mu nic dobrego? To były z pewnością dobre strony. A teraz złe. Bartek na pewno trochę za długo siedzi przy urządzeniu i nie zawsze ma prawidłową postawę. Jest też nadpobudliwy (choć od niemowlęctwa taki był). Strasznie się denerwuje, gdy przegrywa - objawia się to np. waleniem pięściami w klawiaturę, kopaniem w biurko. Gdy graliśmy w FIFA 2001, kiedy strzeliłam mu bramkę, wydarł się, trzepnął padem w monitor (!) i zaczął mnie drapać po twarzy oraz walił w Escape (równocześnie!). Aha - i wył jak opętany. Przemoc w grach traktuje jak coś normalnego (również duchy to dla niego coś normalnego). Ale... jak się okazuje - tylko w kompie. Gdy ostatnio zobaczył u kuzyna plastikowy granat, to się, biedny, rozpłakał. (...) Bartek równie często jeździ rowerkiem, czyta książeczki i ogląda bajki. Teraz niech każdy samodzielnie konkluduje, czy większe są pożytki, czy szkody.

Herma

Kurczę, sam nie wiem... ale pierwszy komp miałem jako osoba pełnoletnia, więc nie mnie oceniać. :) Cybergeneracja nam rośnie - to jest pewne. Prywatnie jednak jestem za racjonowaniem dostępu do kompa w przypadku tych BARDZO młodych użytkowników. Dodam też, że Bartek ma dobry gust. :)

Odnośnie skrócenia AR: ANI MI SIĘ WAŻYĆ ZMNIEJSZAĆ OBJĘTOŚĆ ACTION REDACTION! :-) W obronie naszego "kącika" mała ciekawostka: moja qmpela nie przepada za komputerami - nie wie nawet, jak nazywa się wasz magazyn, ale jak tylko zobaczy go w moich łapkach (nie pytajcie - ja też nie wiem, jak go rozpoznaje), szczerząc kły wyrywa mi go i dobiera się do AR. Reszta (no może z wyjątkiem Na luzie) kompletnie jej nie interesuje. Jak widać, nie tylko wyjadacze was kochają (zdarza się też, że nienawidzą, ale zapewniam - to mniejszość).

[email]

Oryginalność... :)

Oto typowe pytania pojawiające się w listach: czy można dla was pracować? Czemu ludzie popierają piractwo? Według mnie - to bez sensu! Przecież lepiej mieć ten jeden oryginał niż 10 piratów. (Albo odwrotnie - zależy, kto pisze.) Czy Barnaba jeszcze żyje? Gdzie jest chomik Alfred? Czy dacie pełną wersję gry XXX? Czemu nie daliście dema gry XXX, skoro czasopismo XXX je dało? Czemu nie lubicie, gdy się was nazywa gazetą?

LUDZIE! I wy prosicie twórców gier komputerowych o oryginalność?!

[e-mail]

Seks, wszędzie seks!!!

(...) Seksualizmy w artykułach (zazwyczaj nie wyrazy, lecz sytuacje, aluzje etc.) są drażniące do tego stopnia, że przez pewien czas korciło mnie, by zrobić wyciąg wszystkich fragmentów odnoszących się do seksu w ostatnich dwóch numerach - i wysłać w tym e-mailu. (W końcu opanowało mnie lenistwo i obowiązki życiowe, ale jeżeli tego typu dowód będzie potrzebny, mogę jeszcze się na to zdobyć.) Zwłaszcza Na luzie bywa pod tym względem karygodne.

Istari Jinn

Stare porzekadło głosi, że każdy doszukuje się w tekstach tego, czego mu brakuje w życiu. :D Ale przyślij ten spis skojarzeń - to może być nader ciekawa lektura. Serio mówię...

Ludzie i ludziska

Tekst 12-13-latka z kafejki internetowej: "wchodzimy na stronę gołych bab czy pokemonów"?

Pindarr

Ot, dylemat. Obie rzeczy podniecające dla nich. :) Swoją drogą, niektóre z tych pań zapewne mogłyby śmiało dołączyć do pokemonów - i wcale by się nie wyróżniały z tłumu. :) (Jedi) Ha! A skąd wiesz!? Smg: nie pytaj... nie budź wspomnień. :)

Smuggler, czy twoi rodzice byli pijani, kiedy dawali ci na imię Kalasanty?

Maciej Górecki z Bydgoszczy

Skąd mogę wiedzieć - byłem wtedy na Izbie Wytrzeźwień - żeby babcię odebrać. Ponoć jak mnie zobaczyła na porodówce... eee, nieważne...

Cześć, Smugo Dymu!

Cześć i chwała, Daj-Reksowi-X!

Wiecie, że mam was dosyć!

To podziel się z tymi, co mają nas za mało! Bądź szczodry!

Oto powody:

1. Cena 18,50? Za to mogę kupić piraty z lepszymi grami.

Argument nie do odparcia. :) Ale wiesz co - po co KUPOWAĆ piraty? Lepiej je ukraść - piratowi. Raz, że zaoszczędzisz kasę; dwa, że mu pokażesz, jak się ktoś czuje, gdy mu kradną JEGO własność. Może to da gościowi do myślenia?

2. Macie dziwną szatę (podobną do mnichów).

Mam ci pokazać... SEKRET MNICHA?

3. Ale was kocham, choć was nie kupuję, jednak nad wszystko miłuję!

Wiesz, platoniczna miłość jest fajna - ale bliski, ehm, czasem nawet bardzo bliski kontakt z ukochanym obiektem też ma pewne zalety. Spróbuj! (Ja też, kiedy nie rymuję, to choruję.)

Wasz nowy czytelnik (od 2/2000 do... do końca życia)

Darect x in Wólka Tanewska

Eee, to pewnie już niedługo, bo po tej lekturze pewnie się zadławisz! :) I jaki nowy, skoro nas czytasz od 2000? (Chyba że robisz to w kiosku?)

(...) Ostatnio zauważyłem, że przysyłane są wyłącznie listy w rodzaju "jesteście XYZ, bo nie dajecie gry XXY" albo "Jesteście The Best, jak ja was kocham - aby tak dalej" (...) itp. Dlatego postanowiłem napisać list nie mający nic wspólnego z wyżej wymienionymi, lecz o treści równie ważnej, jak nie ważniejszej - a mianowicie o Barnabie i spółce. (...) Postanowiłem naświetlić warunki pracy i nieludzkie traktowanie nieludzi, stanowiących główny trzon waszego redakcyjnego Zespołu. Po wnikliwej analizie zgromadzonych przeze mnie materiałów śmiem twierdzić, że nieludzie ci są prawdziwą redakcją czasopisma CD-ACTION. Są oni pomijani, a nawet ich istnienie jest najlepiej strzeżoną tajemnicą redakcji. Jak ważną tajemnicą - świadczy o tym to, że nikt prócz kilku osób na świecie nie ma pojęcia o ich istnieniu. Ta ludzka część redakcji to tylko marionetki, służące do celów propagandowych oraz w celu uniknięcia światowej paniki, jaka wybuchłaby zapewne, gdyby prawda wyszła na jaw. I tu dochodzimy do rozwiązania naszego problemu, czyli zniknięcia Mr Jediego. Na dzień dzisiejszy dysponuję informacjami potwierdzającymi, że Mr Jedi nie istnieje, a raczej istnieje, ale nie jako człowiek - tylko jako znany większości czytelników Kurczak Barnaba.

FatBoy (Daniel Grabowski)

Kiedy jutro odwiedzą cię gumowy Wania z Barnabą (tak nazywa własny kałasz), nie utrudniaj mu życia i nie zygzakuj podczas ucieczki. On płaci za naboje z własnej kieszeni - a nie zarabia dużo. To naprawdę ciężka praca - 200 takich wyjazdów miesięcznie...

Na listy odpowiadali

Smuggler zwany "Wanią"
&
Jedi zwany "Barnabą"

TIPSY

Gothic

•Blood Mode
Edytuj plik **gothic.ini** (zwykłym edytorem tekstu). Znajdź parametr: **bloodDetail 1** i zamień cyferkę **1** na **3**. Zgraj plik, uruchom grę. W efekcie - rzeźnia na ekranie.

•Cheaty
Edytuj plik **gothic.ini** (zwykłym edytorem tekstu). Znajdź parametr: **test mode 0** i zmień **0** na **1**.
Zgraj plik, uruchom grę. Podczas gry naciśnij poniższe klawisze:
[F2] - otwierasz konsolę
[F3] - gra w oknie
[F4] - normal mode
[F5] - nieruchoma kamera
[F6] - aktywna kamera
[F7] - podróż po sektorach gry
[F8] - odnawia manę i energię

Poniższe cheaty wpisujemy po wcześniejszym otwarciu konsoli klawiszem **[F2]**.
cheat god - god mode
cheat full - energia
harpie - harpie :)
lurker - Lurker
lichtbringer - artefakt (w czasie questu)
goto vob - teleport
goto pos - teleportujesz się do zamku
goto waypoint - teleport
load game - ładujesz save
save - no, robisz save :)
version - wersja gry
insert [nazwa] - tworzysz danym przedmiot/istotę (lista poniżej)

torlofsaxt; roter_wind; ulumulu; artos_schwert; silax_axt; diegos_bogen; thorus_schwert; udshaman_rockefeller; icegolem; freemineorc; meatbug; bridgegolem; troll; youngtroll; yscavenger; ymolerat; xardasdemon; swampshark; btestmodell; ctestmodell; dtestmodell; ftestmodell; gtestmodell; htestmodell; jtestmodell; ababetestmodell;perception_testmodell); atestmodell; urizielrune; xp_map; neks_amulett; cords_spalter; prankenhieb; namibskeule; dmb_armor_m; elementare_arcanei; astronomie; dungeonkey; fakescroll; zeitenklinge; victim

•Inna metoda uzyskiwania cheatów
Naciśnij **[S]**, wpisz: **Marvin**, naciśnij **[S]** ponownie. Teraz możesz wywoływać konsolę klawiszem **[F2]**.

Hooligans: Storm Over Europe

W czasie gry naciśnij **CTRL**, wpisz cheaty:
broodjekroket - tracisz sporo kasy
frikandel - dostajesz 1 lidera + ekipę
frietjewaterfiets - dostajesz 2 liderów + ekipę
bereklauw - ???
hamburger - nie tracisz energii?
mexicanosate - jesteś naćpany
vlammetjes - zabijasz wskazaną jednostkę
shaslick - III poziom broni
kipkorn - ???
kaassoufle - teleportujesz się w miejsce wskazywane przez kursor
patatmet - nie tracisz zdrowia?
frietspeciaal - ???
frietjeoorlogmetuitjes - ???
stamppot - wygrywasz level
boerenkoolmetworst- przegrywasz level

Incoming Forces

Wystartuj grę z parametrem w linii komend:
-allmissions - dostęp do wszystkich misji
-cheatkeys - aktywizuje następujące klawisze:
F3 - god mode on/off
F4 - zabijasz każdego wroga jednym strzałem on/off

Killer Tank

W czasie gry wpisz:
AECHEATS - aktywizuje cheaty (od tego zacznij :))
DIETANK - zniszczysz wrogie czołgi
AEDQD - god mode
AEFA - amunicja & broń
AECLIP - przenikanie przez ściany
AEHEALTH - energia

Monsterville

Dopisz do linii komend jedną z sekwencji:
/NOAI - potwory totalnie głupieją
/MAPDESIGN - uruchamiasz edytor leveli

Mythical Warriors

Naciśnij **Enter** i wpisz:
see - brak fog of war
magic - pełna magia
level - maks. mana, exp, lvl
win - wygrywasz scenariusz
hurry - ???
nolose - ???
skill - ???
money - maks. kasa
shield - ???

Rig & Roll

Naciśnij Pause, wpisz **cheat**, odpauzuj grę.
SLALLCHEATS - dostępne wszelkie cheaty
SLLOTTERY - kasa i licencja
SLROADS - widzisz wszystkie mapy pobliskich dróg
SLMAP - wszystkie mapy
SLFILLUP - uzupełniasz paliwo
SLRECOVER - wracamy na drogę
SLTURBINE - ???
SLREPAIR - naprawy wozu

RIM Battle Planets

Naciśnij **Enter** i wpisz:
show me more - wygrywasz scenariusz
you are smart - ???
be my little baby - ???
I am a cleric - wskaż kursorem jednostkę, a uzdrowisz ją
ohne Moos nix los - ???

Star Trek Bridge Commander

Aby zaktywizować cheat mode, musisz dopisać do linii komend sekwencję - **TestMode**. Uruchom grę, a zobaczysz, że opcja Quick Battles zastąpiona jest przez Test Only. Kliknij ją, a będziesz mógł wybrać dowolny etap gry.

A kiedy już jesteś w grze, wejdź w '**tactical display mode**' i użyj kombinacji klawiszy:
Shift-G - God Mode (powinieneś ujrzeć napis GOD MODE w prawym górnym rogu ekranu)
Shift-K - wskazany obiekt będzie miał dodatkowe 25% uszkodzeń
Shift-R - naprawia wskazany obiekt (używaj na sojusznikach :))
Shift-Q - dostaniesz 10 torped kwantowych (o ile twój pojazd może je przenosić)

Star Trek Voyager: Elite Force

Naciśnij **[~]**, by wejść w konsolę. Wpisz: **sv_cheats 1** [Enter], by zaktywizować cheat mode. Teraz możesz wpisywać kody z poniższej listy:
god - god mode
noclip - przenikanie przez ściany
undying - po 999 energii i pancerza
cg_thirdperson 1 - widok w TPP
notarget - wrogowie cię nie widzą
map # - ładuje mapę o nazwie #

Lista map:
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views 2
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

give # - dostajesz przedmiot o nazwie **#**
A oto lista: Phaser; Tetryon Disruptor; Compression Rifle; Scavenger Rifle; IMOD (infinity modulator); Tricorder; Health; Ammo; Weapons; All; Stasis Weapon; Grenade Launcher; Photon Burst; Dreadnought Weapon; Armor; Paladin Weapon; Desperado Weapon; Klingon Blade; Bot welder; Bot laser; Bot rocket; Forge proj; Forge psych; Parasite; Borg weapon.

Tomb Raider GliDOS

Czyli jak uruchomić TR na nowych akceleratorach?
1. Z dysku z **DN3D** (w tym numerze)**=>Bonus=>Patche** weź plik **GliDOS** i zainstaluj na kompie.
2. Z dysku z **TR** (ściślej - katalogu z patchem, a dokładniej z tego na Voodoo) weź plik **Tombraider.exe** i zastąp nim oryginalny plik w katalogu z grą (uwaga: gra powinna być zainstalowana tak, jak sugeruje instalator, czyli na dysku C. I nie zmieniajcie nazwy katalogu!)
3. Uruchom **GliDOS**... i ciesz się akcelerowaną Larą. :)

U mnie działa! Co prawda na ekranie widać też wirujący napis GLIDOS - ale jego usunięcie wymaga zarejestrowania GliDOS-a (co kosztuje 10$). Tu już musicie zadecydować sami...



Warrior Kings

Save gry to plik tekstowy - zatem możesz edytować go dowolnym edytorem tekstu. Np. Wordpadem. Wybierz **Edycja=>Szukaj** i w okienko wpisz: **MOTHER**. Od tego miejsca - mniej więcej w promieniu 10 linijek powyżej i poniżej, powinniście znaleźć słowa:
FOOD xx
WOOD xx
GOLD xx
gdzie naturalnie zamiast xx podane są posiadane wartości jedzonka, drewna i kasy. Zmieńcie je na takie, jakie uznacie za słuszne (np. 1 000 000), zgrajcie plik, uruchomcie grę :). [Warto jednak wcześniej zrobić kopię tego pliku, gdyby się okazało, że za bardzo namieszaliście.]

TOTALNY ODJAZD CENOWY

GRATIS!

do każdego zamówienia CD niespodzianka z programami

FAJNA SERIA tylko 19,90


3 w 1 (aztka+darkmoon+mr.tomato)


j.b.


polanie



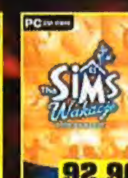
gta 3



wnerwiony działkowicz



heroes IV 92,9



sims vacation



harry potter i kamień filozoficzny


skaut kwatermaster


target

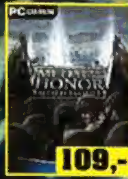

seven kingdoms


rage of mages 2


wargasm



gothic



medal of honor



krzyżacy

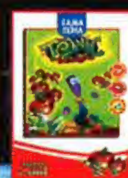


alien nations II

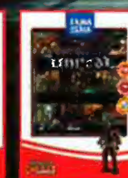


command & conquer renegade


przeklęta ziemia


tonic trouble


shadow company


unreal

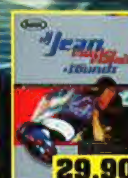

death kartz



magix music maker g5 deluxe 4CD



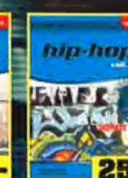
magix mp3 maker+encoder



magix dj jean



hip hop 1



hip hop 2

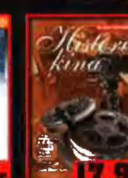

crazy english


kajko i kokosz w krainie borostworów

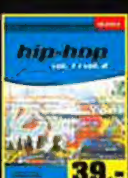

samouczek corel draw



samouczek corel draw kontynuacja



historia kina



hip hop 1&2



dance



ambient dub



music party 1



hard house electro

GRY w super cenach

- agent gliniarz ... 43,9
- alien paranoja ... 33,9
- alien vs predator 2 exp.pack ... 48,-
- anno 1603 ... 43,9
- armageddons blade ... 18,9
- car tycoon ... 28,9
- colin mcrae rally ... 19,9
- colobot ... 43,9
- cue club ... 27,9
- defender of the crown 2 ... 18,9
- dracula 2 ... 47,9
- draggo ... tel.
- duke nukem forever ... tel.
- end of twilight ... tel.
- fifa world cup 2002 ... tel.
- freedom force ... tel.
- głupki z kosmosu ... 49,-
- gry bez przemocy 2 ... 25,-
- gry karciane 1 ... 25,-
- gry karciane 2 ... 25,-
- heroes 3 ... 18,9
- jazz jack rabbit ... 39,9
- korcze pieczone ... 18,9
- kurka wodna ... 18,9
- mafia ... 92,9
- mag ... tel.
- motoracer 3 ... 72,9
- orientalne noce ... 43,9
- panzer elite 2cd ... 29,9
- pinbale i gry zręcznościowe ... 25,-
- planeta małp ... 47,-
- polska gola ... 63,9
- project igi ... 72,9
- reah dvd ... 42,9
- road wage ... 18,9
- robbo millenium ... 42,9
- schizm 5cd ... 42,9
- schizm dvd ... 42,9
- settlers IV misje ... 47,9
- solaris 104 ... 18,9
- śnieżny rajd 2002 ... 37,9
- taxi driver ... 27,9
- toon car ... 18,9
- tribes 2 ... 48,-
- wizardry 8 ... 92,9
- wyścig wykrętów ... 43,9
- zegarmistrz ... 63,9

Wyprzedaż? szybko sprawdź te ceny, ilości mocno ograniczone

- historia kina ... 17,9
- agharta ... 17,9
- earth 2140 + misje ... 17,9
- emergency ... 17,9
- freddy ... 17,9
- gorky 17 ... 17,9
- jack orlando ... 17,9
- knights & merchants ... 17,9
- tridenis ... 17,9
- wyspa 7 skarbów ... 17,9
- ad 2044 2cd ... 22,9
- earth 2150 2cd ... 22,9
- fiath 2cd ... 22,9
- tunguska 2cd ... 22,9
- faust wersja box ... 29,9
- invictus ... 29,9
- kroniki Czarnego Księżyca wersja box ... 29,9
- pompei wersja box ... 29,9
- battle Isle: The Andosia War ... 39,9
- daikatana ... 59,9
- gift ... 59,9
- muminki: Tajemnica niewidzialnego dziecka ... 59,9
- red alert 2 ... 59,9
- max Payne ... 89,9
- arcanum ... 99,9
- commandos 2 ... 99,9
- emperor: battle for dune ... 99,9
- fifa 2001 ... 99,9
- star wars: battle for naboo ... 109,9

GRAFIKA

- biblioteka fontów ... 25,-
- galeria fontów ... 59,-
- polskie fonty 1 ... 59,-
- polskie fonty 2 ... 59,-
- polskie fonty 1&2 ... 99,-
- galeria kolorowych klipartów ... 25,-
- eksplozja kolorowych klipartów ... 25,-
- najlepsze kliparty ... 25,-
- 10000 klipratów ... 25,-

MUZYKA

- Ambient Dub ... 25,-
- Dance ... 25,-
- Future Wavy ... 25,-
- Hard House Electro ... 25,-
- Hip Hop 1 ... 25,-
- Hip Hop 2 ... 25,-
- Hip Hop 1/2 ... 39,-
- Klimatyczne brzmienia ... 25,-
- Magix Music Maker 5 Deluxe ... 39,90
- Magix Music Maker DJ Jean ... 29,90
- Magix Music Maker Generation 6 3CD PL ... 49,-
- Magix Live Act DJ ... 29,90
- Magix MP3 Maker ... 29,90
- Midi Power ... 25,-
- Minimal Techno Trance ... 25,-
- Music party system 1 ... 25,-
- Music party system 2 ... 25,-
- Programy muzyczne ... 25,-
- Techno power ... 25,-
- Wavy dla wymagających ... 25,-
- Zakręcone rytmy i tapety muzyczne ... 25,-

DLA DZIECI

- ABC z Reksiem ... 59,-
- Adaś i Pirat Barnaba część 1 i 2 ... 69,-
- Alicja w Krainie Czarów ... 49,-
- Baśnie Braci Grimm ... 59,-
- Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii ... 49,-
- Encyklopedia Zwierzaki ... 25,-
- Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów ... 19,9
- Kapitan Pazur ... 55,-
- Koziołek Matołek idzie do szkoły ... 49,-
- LangMaster Zak's Wordgames ... 49,-
- Przygody Prosiaczka Kwika ... 59,-
- Sonic R ... 49,-
- Rayman M ... 69,-
- Rayman uczy angielskiego ... 69,-
- Wielki Turniej Smoka Wawelskiego ... 59,-
- Zima Muminków ... 69,-

INNE CIEKAWE

- AntiVirenKit 10 ... 19,9
- Biblioteka fontów ... 25,-
- Domy Jednorodzinne - katalog 300 projektów ... 25,-
- EduRom - j.polski, matematyka, fizyka, geografia, przyroda, biologia, chemia, historia(szkoła podstawowa lub gimnazjum) ... 99,- za szt.
- Encyklopedia Powszechna Fogra 2002 (3CD) ... 96,-
- Encyklopedia PWN 2CD ... 79,-
- English Translator 2.0 ... 269,-
- Euro++ Millenium 1-3 Pack Angielski ... 395,-
- Historia Gimnazjum ... 49,-
- Historia przed Maturą ... 59,-
- Karkonosze (przewodnik po górach) ... 49,-
- Literatura przed Maturą ... 59,-
- Matematyk (szk.podst.,gimnazjum) ... 59,-
- Norton Antyvirus 2002 PL ... najtaniej!!!
- Ortografia (słownik + dyktanda) ... 75,-
- Profesor Henry 2001 2CD ... 79,-
- Profesor Klaus 2001 2CD ... 79,-
- Profesor Pierre 2001 ... 79,-
- Skarbnik - twój budżet domowy 2 ... 96,-
- Starożytne Cywilizacje ... 25,-
- Tłumacz Języka Angielskiego ... 99,-
- Tłumacz Języka Francuskiego ... 169,-
- Tłumacz Języka Niemieckiego ... 169,-
- Tłumacz Języka Angielskiego (Techl.) ... 73,-
- Tłumacz Języka Niemieckiego (Techl.) ... 73,-
- Wiem Wszystko Język Polski + Literatura przed maturą ... 99,-
- Wymarzony Dom 2.1 ... 96,-
- Wymarzony Ogród ... 96,-

FILMY (format VCD) M.IN.:

- asterix i obelix kontra cezar ... 19,9
- biegnij lola biegnij ... 19,9
- cały ja ... 19,9
- chłopaki nie płaczą ... 19,9
- k2 ... 19,9
- kochaj i rób co chcesz ... 19,9
- kolacja dla palantów ... 19,9
- komopiełka ... 19,9
- jak kochają czarownice ... 19,9
- łatwa forsa ... 19,9
- mężczyzna, który patrzy ... 19,9
- mikrokosmos ... 19,9
- miś ... 19,9
- nie lubię poniedziałku ... 19,9
- paparazzi ... 19,9
- podniebny terror ... 19,9
- pola śmierci ... 19,9
- poranek kojota ... 19,9
- pukając do nieba bram ... 19,9
- rejs ... 19,9
- seksmisja ... 19,9
- szfos ... 19,9
- ścigany inaczej ... 19,9
- ukryta prawda ... 19,9
- uprowadzony lot ... 19,9
- vabank ... 19,9
- vabank 2 ... 19,9
- wybawca ... 19,9
- wyjście awaryjne ... 19,9
- że życie ma sens ... 19,9

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

MANGA DLA DOROSŁYCH

- kiss ... 35,-
- kiss xxx collection ... 35,-
- manga 3d ... 35,-
- manga balanga ... 35,-
- manga power ... 35,-
- manga xxx collection ... 35,-

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

PŁYTY EROTYCZNE

- archiwa xxx ... 25,-
- bzykanie na ekranie ... 25,-
- bzykanie na ekranie 2001 ... 25,-
- eksplozja sexu ... 25,-
- figlarne filmiki 1,2,3,4,5,6 każda po ... 25,-
- gry hazardowe i erotyczne ... 25,-
- made in sexland 1,2,3 każda po ... 25,-
- prosiaczek 2 ... 29,9
- sex z klasera konesera 1,2,3 każda po ... 25,-
- sexomaniak ... 25,-
- strip puzzle ... 29,9
- striptease ... 29,9

jesteśmy THE BEST :-)







JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110356,
FAKSUJ: (071) 3537010, PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.



Podbój Rzymu i Galii trwał osiem godzin. Twoje oczy nie powinny Cię teraz zmuszać do odwrotu.

NEC

Twój wzrok utkwiony jest w płomieniach ogarniających Koloseum. Zafascynowany spędziłeś całą noc śledząc tryumfalny przemarsz swoich armii na ekranie monitora NEC MultiSync® - tak delikatnego dla twoich oczu. Równocześnie cieszysz się krystalicznie czystym przeglądem wydarzeń: nasi mistrzowie technologii nie zawodzą urzekając Cię obrazem doskonałej jakości. Najbardziej rygorystyczne normy redukcji promieniowania sprawiają, że beztroska zabawa może trwać godzinami. Kiedy słońce wstanie, przeciągniesz się w fotelu i z radością przyznasz: Jakość widoczna jest gołym okiem.

Dodatkowe informacje:
www.nec-monitory.pl

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Przedstawiona gra to "Age of Empires", dzięki współpracy z firmą **Microsoft**

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Bełchatów RAMBIT 0601 22 44 80 • Bielsko Biała AJC 033 8190 460 • Bydgoszcz COMP-ART 052 373 77 67 • Gdańsk AST SYSTEMS 058 3447432 • GRAL 058 345 20 00 • Gdańsk Wrzeszcz CENTRUM KOMPUTEROWE 058 341 65 13 • Gdynia ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • Głogów STARCOM 076 8352078 • Katowice DEVCOM II 032 259 27 19 • Kielce SKANER 0601 43 90 70 • Kraków BIT 012 411 85 99 • RANCOM 012 429 57 41 • Lębork EURO-BIT 059 86 33 161 • Lublin RESET-PC 081 532 04 25 • Łódź ACT 042 689 27 77 • BANSEK 042 633 27 64 • BMP COMPUTERS 042 63 69 026 • BRAWO 042 617 20 96 • FAST 605 72 48 81 • HERKULES 042 674 48 96 • IDEAŁ 042 682 25 06 • RUBIKON 042 63 74 090 • Mysłowice KG CENTRUM 032 222 13 37 • Olsztyn SL COMPUTER 089 527 98 80 • Opole QUANTO COMPUTER 077 4418 448 • Ostrołęka ITN WARSZAWA 029 764 51 66 • Pińczów SKANER 041 35 72 113 • Polkowice STARCOM 076 84 500 37 • Poznań AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTTIS 061 827 26 92 • HARDSOFT 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 63 05 • MCM HURT 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 46 • PULSAR 061 665 21 84 • Rzeszów COMP 017 864 22 40 • Sieradz SEVEN 043 82 63 008 • Tychy VIDEOBIT 032 227 69 75 • Wadowice SIRIUS 033 823 52 11 • Warszawa ICO 601 320 045 • LORIEN 022 654 50 70 • MALIBU PC 022 836 0705 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • VATIM COMPUTERS 022 636 65 04 • Wieluń A.M.J. COMPUTER 043 843 92 72 • Wrocław AGE COMPUTER 071 34 53 478 • PROLINE 071 3418832 • TPC 071 346 04 11 • Żywiec AJC 033 861 95 92 •